

Heini Anttila

HENKILÖKUVAUKSEN JA SYNKRONIAN VAIKUTUKSET DUBBAUKSEN PUHEKIELISYYTEEN

Tapaus Voltron – Universumin soturi

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta
Pro gradu -tutkielma
Huhtikuu 2019

TIIVISTELMÄ

Heini Anttila: Henkilökuvauksen ja synkronian vaikutukset dubbauksen puhekielisyyteen. Tapaus Voltron – Universumin soturi.
Pro gradu -tutkielma
Tampereen yliopisto
Monikielisen viestinnän ja käännöstieteen maisteriopinnot/Englannin kääntämisen ja tulkkauksen opintosuunta
Huhtikuu 2019

Tarkastelen tutkielmassani sitä, miten henkilökuvaus ja synkronia ovat vaikuttaneet suomenkielisen jälkiäänityksen puhekielisyyteen. Dubbauskääntämisen tavoitteena on luoda vaikutelma siitä, että dubbaus on alun perin kohdekielinen. Tärkeää on siis luoda luontevaa kohdekieltä, joka sopii hahmoille sekä äänellisesti että visuaalisesti. Käsittelen teoriaosuudessa dubbauskääntämistä ja sen erityispiirteitä keskittyen etenkin kahteen synkronian muotoon eli huulisynkroniaan ja isokroniaan ja niiden vaatimuksiin. Tutkielmani kannalta on myös tärkeää esitellä eri kielimuotoja ja määritellä etenkin puhekielen ja yleiskielen käsitteet. Kielimuotojen määrittelyn jälkeen siirryn käsittelemään puheen illuusiota sekä kaunokirjallisen kääntämisen että audiovisuaalisen kääntämisen näkökulmasta. Dubbauksessa dialogi on puhuttua, joten siihen on ainakin teoriassa mahdollista luoda puheenomaisuutta laajemmin kuin kirjoitettuun tekstiin. Kuitenkin myös dubbauksen dialogi on aluksi kirjoitettua ja dubbauskääntämiseen liittyy kaunokirjallisen kääntämisen tavoin erilaisia tekijöitä, jotka ohjaavat sitä, missä määrin puhuttua kieltä ja puhekieltä käännökseen voidaan luoda. Vaikutelmaa puhekielestä voidaan tuoda dialogiin käyttämällä erilaisia puhekielen piirteitä. Esittelen näistä yleisimpiä ja aineistoni kannalta olennaisimpia. Tutkimukseni kannalta on myös tärkeää käsitellä henkilökuvausta, jolla voi olla vaikutusta muun muassa siihen, miten hahmot puhuvat. Käsittelenkin teoriaosuudessa etenkin dialogin roolia henkilökuvauksessa, mutta esittelen myös muita tutkielmani kannalta olennaisia henkilökuvauksen keinoja.

Tutkimukseni aineistona käytän *Voltron – Universumin soturi* -animaatiosarjan suomenkielistä jälkiäänitystä. Olen valinnut sarjasta aineistoksi kahdeksan jaksoa ja keskityn analyysissäni tarkastelemaan vain seitsemän päähenkilön käyttämiä puhekielisyyksiä. Olen litteroinut hahmojen repliikit ja tutkinut sitä, minkälaisia puhekielisyyksiä niistä löytyy sekä sitä, miten puhekielisyydet selittyvät toisaalta henkilökuvauksen ja toisaalta synkronian tavoittelun kautta. Tarkastelen tutkimuksessani vain kahden synkronian muodon eli huulisynkronian ja isokronian vaikutuksia hahmojen puheen puhekielisyyksiin. Oletukseni oli, että henkilökuvaus on vaikuttanut hahmojen käyttämiin puhekielisyyksiin synkroniaa enemmän ja merkittävämmiin.

Tutkimuksestani selviää, että henkilökuvaus on vaikuttanut merkittävästi etenkin viiden päähenkilön puheessa esiintyviin puhekielisyyksiin. Viiden nuoren päähenkilön puhe on erittäin puhekielistä etenkin äänne- ja muoto-opillisesti sekä sanastollisesti, kun taas kahden muun hahmon puhe on yleiskielisempää. Nuorten hahmojen puhekielinen puhe näyttäisi johtuvan vahvasti siitä, että heille on haluttu luoda heidän ikänsä mukaista puhetyyliä. Kahden muun hahmon puheessa puhekielisyydet luovat enemmänkin vaikutelmaa luonnollisesta puheesta. Tutkimuksestani selviää myös, että kaksi synkronian muotoa eli huulisynkronia ja isokronia ovat vaikuttaneet hahmojen puhekielisyyksiin. Huulisynkronia on esimerkiksi vaikuttanut etenkin muutamien muoto-opillisten puhekielen piirteiden esiintymiseen ja isokronia etenkin muutamien lauserakenteellisten puhekielen piirteiden esiintymiseen hahmojen puheessa. Synkronia ei ole kuitenkaan vaikuttanut puhekielisyyksiin niin merkittävästi, että puhekielisyyksien voisi sanoa johtuvan pääosin synkroniasta. Esimerkiksi huulisynkronia on vaikuttanut suurimmaksi osaksi vain repliikkien lopussa esiintyviin puhekielen piirteisiin, mutta puhekielisyyksiä esiintyy myös repliikkien keskellä. Lisäksi huulisynkronia ja isokronia eivät ole vaikuttaneet puhekielisyyksiin, jotka esiintyvät hahmon puheessa silloin, kun hahmon suu ei ole nähtävissä tai hahmo itse on kuvan ulkopuolella. Vaikka synkronian vaikutukset puhekielisyyteen eivät oman aineistoni perusteella näytä olevan yhtä merkittäviä kuin henkilökuvausselliset syyt, tutkimukseni kuitenkin osoittaa, että puhekielen piirteitä voidaan hyödyntää tarkan synkronian saavuttamisessa.

Avainsanat: puheen illuusio, puhekieli, henkilökuvaus, audiovisuaalinen kääntäminen, dubbaus, synkronia

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

Sisällys

1 Johdanto	1
2 Dubbauskääntäminen	5
2.1 Johdatus dubbauskääntämiseen.....	5
2.2 Synkronia dubbauksen erityispiirteenä	9
2.3 Tavoitteena täsmällinen huulisynkronia ja isokronia.....	11
2.3.1 Huulisynkronian vaatimuksista.....	11
2.3.2 Isokronian vaatimuksista.....	12
3 Puhekieli ja kääntäjä.....	15
3.1 Kielimuodoista ja puhekielen vaihtelusta.....	15
3.2 Puheen illuusio ja audiovisuaalinen kääntäminen.....	18
3.3 Puhekielen illuusion luominen	24
3.3.1 Äänne- ja muoto-opilliset piirteet	24
3.3.2 Sanastolliset piirteet	25
3.3.3 Lauserakenteelliset piirteet.....	27
4 Henkilökuvaus.....	29
4.1 Henkilökuvauksen keinoja	29
4.2 Dialogi henkilökuvaajana.....	32
5 Tutkimusaineisto ja menetelmä.....	35
5.1 Voltron – Universumin soturi	35
5.2 Tutkimusmenetelmän kuvaus.....	36
6 Henkilökuvauksen ja synkronian vaikutukset tutkimusaineiston puhekielisyyteen.....	38
6.1 Puhekielisyyys ja henkilökuvaus	38
6.1.1 Äänne- ja muoto-opilliset piirteet	38
6.1.2 Sanastolliset piirteet	41
6.1.3 Lauserakenteelliset piirteet.....	47
6.1.4 Hahmojen puhetyylien johdonmukaisuus	50
6.2 Puhekielisyyys ja synkronia	53
6.2.1 Huulisynkronia.....	53
6.2.2 Isokronia.....	59
6.3 Yhteenveto	62
7 Lopuksi.....	66
Lähteet.....	70
Liite 1: Aineistoon valitut jaksot	
ENGLISH SUMMARY	

1 Johdanto

Audiovisuaalinen kääntäminen on tutkimusaiheena monilta osin mielenkiintoinen, sillä kääntäjän on työskennellessään otettava huomioon teoksen kuva, sana ja ääni. Kääntäjä työskentelee siis niin visuaalisen, sanallisen kuin auditiivisenkin informaation parissa pyrkiessään luomaan mahdollisimman lähdetekstille uskollisen käännöksen kuitenkin siten, että se on kohdeyleisöä ajatellen luontevaa ja uskottavaa tekstiä. Audiovisuaalisen kääntämisen erityispiirteet synnyttävät monenlaisia haasteita ja pakottavat kääntäjän toisinaan erittäin luoviinkin ratkaisuihin. Dubbauskääntäjän on esimerkiksi otettava huomioon lähdetekstin ja kohdetekstin sisällöllinen vastaavuus, mutta myös äänellinen ja visuaalinen vastaavuus eli synkronia.

Kaunokirjallisuudessa paljon tutkittu puheen illuusio ja sen luominen on mielenkiintoinen tutkimusaihe myös audiovisuaalisen kääntämisen ja etenkin dubbauksen näkökulmasta. Puheen illuusiota kaunokirjallisuudessa on tutkinut esimerkiksi kääntäjä Sampo Nevalainen (2003), joka vertailee suomeksi kirjoittavien kirjailijoiden ja suomentajien puhekielistämisstrategioita. Myös käännös- ja kielitieteilijät Liisa Tiittula ja Pirkko Nuolijärvi (2013) ovat tutkineet puheen illuusiota kotimaisessa ja suomennetussa kaunokirjallisuudessa. He tarkastelevat kirjassaan sitä, miten kirjailijat ja kääntäjät ovat luoneet puhuttua kieltä teksteihinsä eri aikakausina. Puheenomaisuuden luomista audiovisuaalisissa teoksissa ovat muun muassa tutkineet Rocio Baños-Piñero ja Frederic Chaume (2009), jotka vertailivat tutkimuksessaan sitä, miten luonnollista puhetta on luotu espanjalaisessa komediasarjassa ja espanjaksi dubatussa komediasarjassa. Toisin kuin kertomakirjallisuudessa, jossa vaikutelma aidosta puheesta luodaan kirjoitetuksi tekstiksi, minkälaisena lukija sen myös usein vastaanottaa, dubbauksessa dialogi on puhuttua ja se vastaanotetaan auditiivisesti. Dubbauskääntäjällä on tästä johtuen periaatteessa mahdollisuus vapaampaan puhutun kielen luomiseen kuin kertomakirjallisuuden kääntäjällä. Kuitenkin myös dubbauksen dialogi on alkujaan kirjoitettua dialogia ja dubbauskääntäjää ohjaavat ja rajoittavat monet tekijät siinä, minkälaista ja missä määrin puhutun kielen vaikutelmaa hänen on mahdollista käännökseensä luoda.

Yksi puheen illuusion luomisen tarkoitus dubbauksen näkökulmasta on luoda luontevaa ja hahmoille sopivaa dialogia. Dialogilla on tarinoissa monia funktiota, mutta yksi ehkä tärkeimmistä on henkilöiden luonnehtiminen eli henkilökuvaus. Henkilöiden puhettavat voivat kertoa esimerkiksi heidän taustastaan ja luonteestaan. Lisäksi henkilöhahmojen puhettavat voivat tehdä heistä samaistuttavia ja mieleenpainuvia. Kääntäessään kääntäjän onkin mietittävä

sitä, kuinka hän säilyttää lähdetekstin henkilökuvauksen omassa käännöksessään dialogin avulla siten, että dialogi on kuitenkin luontevaa kohdekieltä.

Tutkielmassani lähestyn omaa aineistoani näiden kolmen eli synkronian, puheen illuusion ja henkilökuvauksen kautta. Tutkimukseni taustalla on puhekielen illuusion luominen dubbauksessa, mitä tarkastelen sekä henkilökuvauksen että synkronian näkökulmasta. Sen sijaan, että tarkastelisin puhekielen illuusion keinoja ja vertailisin lähdetekstiä ja kohdetekstiä näiden osalta, olen kiinnostunut siitä, miten toisaalta henkilökuvauksen ja toisaalta synkronian vaatimuksien tavoittelu on vaikuttanut dubbauksen dialogin puhekielisyysyteen. Anna-Stiina Akkanen (2015) on tutkinut pro gradu -tutkielmassaan henkilökuvauksen välittymistä dubbauksessa, ja Marjaana Lehtomäki ja Soile Räihä (2011) ovat tarkastelleet pro gradu -tutkielmassaan dubbauskääntämistä synkronian ja puhuttavuuden näkökulmasta. Näitä yhdistävää tutkimusta ei ole Tampereen yliopistossa aikaisemmin tehty, joten uskon oman tutkimukseni antavan uuden ja mielenkiintoisen näkökulman dubbauskääntämisen tutkimukselle.

Tutkimukseni aineistona on Netflix-suoratoistopalvelussa esitetyn *Voltron – Universumin soturi* -sarjan suomenkielinen jälkiäänitys. Sarjan ensiesitys oli vuonna 2016, ja se sai päätöksensä vuoden 2018 joulukuussa. Sarjan tuoreuden takia tutkimukseni antaa kuvaa siitä, miten puhekieltä luodaan tällä hetkellä dubbauksiin ainakin yhden sarjan puitteissa ja miten henkilökuvauksen ja synkronian siihen vaikuttavat. Olen valinnut Voltronista aineistoksi kahdeksan jaksoa ja keskityn analyysissäni tarkastelemaan seitsemän päähenkilön puheessa esiintyviä puhekielen piirteitä. Tutkimuskysymykseni on, millä tavalla henkilökuvauksen ja synkronian ovat vaikuttaneet päähenkilöiden käyttämiin puhekielisyyspiirteisiin. Oletan, että päähenkilöiden puheeseen on luotu puhekielisyttä suurimmaksi osaksi henkilökuvauksellisista syistä ja että synkronia ei ole vaikuttanut päähenkilöiden käyttämiin puhekielisyyspiirteisiin merkittäväällä tavalla. Tarkastelen puhekielisyttä vain kahden synkronian muodon eli huulisynkronian ja isokronian kautta. Huulisynkronialla tarkoitetaan hahmon näkyvien suunliikkeiden ja puheen äänteiden keskinäistä vastaavuutta ja isokronialla repliikin keston vastaavuutta suunliikkeiden tai muun visuaalisen informaation kanssa. Olen jättänyt muut synkronian muodot, kuten elesynkronian tarkastelusta pois osaksi ajallisista syistä ja osaksi siksi, etten usko, että se selvästi vaikuttaisi nimenomaan puhekielisyyspiirteiden esiintymiseen.

Lähestyn tutkimuksen aihetta määrittelemällä luvussa 2, mitä dubbauskääntäminen on, ja esittelen sen perusteita ja erityispiirteitä. Dubbauksen erityispiirteiden osalta käsittelen etenkin

synkroniaa, jota lähestyn aluksi yleisemmältä tasolta muun muassa määrittelyiden kautta. Käytän tutkimuksessani Frederic Chaumen (2004) luokittelua, joka jakaa synkronian kolmeen eri muotoon eli huulisynkroniaan, isokroniaan ja elesynkroniaan. Käsittelen näistä kolmesta tarkemmin huulisynkronian ja isokronian vaatimuksia Chaumen (mt.) ja muiden tutkijoiden, kuten Georg-Michael Luykenin (1991) ja Eithne O’Connellin (2003) avulla.

Luvussa 3 lähestyn puhekielen illuusion luomista aluksi määrittelemällä ja esittelemällä erilaisia kielimuotoja keskittyen etenkin puhekieleen ja sen vaihteluun. Kerron lisäksi, missä merkityksessä käytän puhekielen käsitettä omassa tutkimuksessani. Tämän jälkeen tarkastelen puheen illuusion luomista ensiksi kaunokirjallisuuden näkökulmasta ja sitten audiovisuaalisen kääntämisen ja etenkin dubbauksen näkökulmasta. Lopuksi esittelen oman tutkielmani kannalta olennaisimpia puhekielen piirteitä, joita käyttämällä kääntäjä voi luoda vaikutelmaa puhekielestä ja puhutusta kielestä.

Luvussa 4 käsittelen eri henkilökuvauksen keinoja pääosin Joseph M. Boggsin (1991) esittämien elokuvissa käytettyjen henkilökuvauksen keinojen kautta. Täydennän henkilökuvauksen teoriaa lisäksi sitä kaunokirjallisuudessa tutkineiden Shlomith Rimmon-Kenanin (1991) ja Maria Nikolajevan (2002) avulla. Esittelen aluksi muutamia oman tutkielmani kannalta olennaisimpia keinoja, minkä jälkeen käsittelen tarkemmin alaluvussa 4.2 tutkielmani kannalta tärkeintä henkilökuvauksen keinoa eli dialogia.

Luvussa 5 esittelen aineistoni eli *Voltron – Universumin soturi* -sarjan taustaa ja suomenkielisen jälkiäänityksen tekijöitä. Kerron lisäksi lyhyesti sarjan animaation ja synkronian tasosta sekä siitä, miten olen aineistoni rajannut. Tutkimusmenetelmän kuvailun jälkeen tutkimukseni etenee aineistoni analyysiin eli lukuun 6, jossa esittelen tutkimustuloksiani aineistosta poimittujen esimerkkien avulla. Jaottelen aineistostani löytämiäni puhekielisyyksiä luvussa 3.3 esittämiini kategorioihin ja tarkastelen niiden esiintymistä henkilökuvauksen näkökulmasta. Pohdin esimerkkien avulla sitä, miten eri puhekielen piirteet mielestäni luovat hahmojen henkilökuvaa. Tarkastelen lisäksi hahmojen puheen johdonmukaisuutta läpi sarjan ja pohdin syitä mahdollisiin muutoksiin. Tämän jälkeen analyysini toisessa osassa keskityn esittelemään esimerkkien avulla kahden synkronian muodon eli huulisynkronian ja isokronian vaikutuksia aineistossa esiintyviin puhekielisyyksiin. Pääpainona on siis hahmojen puheessa esiintyvät puhekielisyydet, joiden esiintymiseen etsin syitä sekä henkilökuvauksesta että synkronian vaatimuksien toteutumisesta. Analyysiluvun

lopussa on yhteenveto tärkeimmistä tutkimustuloksista, ja viimeisessä luvussa kerron tutkimukseni johtopäätökset sekä mahdollisia lisätutkimusaiheita.

2 Dubbauskääntäminen

Tutkielmani kannalta on oleellista määritellä, mitä dubbauskääntäminen on. Heidi Heikkisen (2007, 235) mukaan dubbaus eli *jälkiäänitys* on yksi audiovisuaalisen kääntämisen muoto, jossa teoksen alkukielinen dialogiraita korvataan kohdekielen dialogiraidalla. Termi jälkiäänitys pitää sisällään myös muita jälkiäänittämisen muotoja, kuten *selostuksen* ja *voice-overin* (ks. esim. Luyken 1991, 80; O’Connell 2003, 66–67), mutta tässä tutkielmassa jälkiäänitystä käytetään synonyyminä dubbaukselle.

2.1 Johdatus dubbauskääntämiseen

Dubbauksen tavoitteena on lähdetekstin sisällön ja tyylin välittämisen lisäksi luoda illuusio siitä, että dubattu teos olisi alun perin kohdekielinen, ja tämän saavuttamiseksi tärkeää on kohdekielisen dialogin visuaalinen ja äänellinen vastaavuus alkukielisen dialogiraidan kanssa (Heikkinen 2007, 237). Tärkeää on myös luoda hahmojen suuhun sopivaa, luonnolliselta kuulostavaa kohdekieltä. Animaatioiden kääntäjä ja dubbauksien ohjaaja Tatu Tiihonen (2007, 171) vertaa animaatioiden kääntämistä teatterikäntämiseen, tekstittämiseen ja runojen kääntämiseen. Teatterikäntämisen kanssa yhteistä on Tiihosen mukaan se, että molemmissa kääntäjä tuottaa puhutuksi tarkoitettua tekstiä, kun taas tekstittämisen kanssa yhteistä on kohdetekstille rajattu tila. Animaatiokääntämisessä yksittäisten äänteiden pituudella ja laadulla on myös merkitystä, mikä Tiihosen mukaan muistuttaa runomittaan kääntämistä. (Mp.) Vaikka Tiihonen puhuu yksinomaan animaatioiden dubbauksesta, itse näkisin hänen vertauksensa sopivan dubbauskääntämiseen yleensä.

Dubbausta ja toista suurta audiovisuaalisen kääntämisen muotoa eli tekstittämistä verrataan usein toisiinsa esimerkiksi niiden hyvien ja huonojen puolien sekä käännöstä rajoittavien tekijöiden näkökulmasta (ks. esim. Jan-Emil Tveit 2009). Useat eri maat Euroopassa suosivat joko jälkiäänitystä tai tekstittämistä ulkomaisen ohjelmiston kääntämisessä. Audiovisuaalista kääntämistä tutkinut Georg-Michael Luyken (1991, 31–32) luettelee niin sanotuiksi dubbausmaiksi suuret kielimaat, kuten Saksan, Ranskan, Espanjan ja Italian, joissa suuret katsojamäärät riittävät kattamaan dubbauksen kustannukset. Pienten kieliryhmien maissa, kuten Suomessa ja muissa pohjoismaissa, suurin osa ulkomaisesta ohjelmistosta käännetään tekstittämällä (mp.). Tekstitysmaissa lapsille suunnattu ohjelmisto kuitenkin dubataan, jotta lukutaidottomat tai vasta lukemaan opettelevat lapset voisivat seurata ohjelmaa itsenäisesti (Heikkinen 2007, 237). Eithne O’Connellin (1996, 152) mukaan maahan vakiintunut käytäntö on merkittävin syy jälkiäänityksen ja tekstityksen valitsemisen välillä. Jälkiäänitys esimerkiksi

vakiintui sosiolingvistikista ja poliittisista syistä vallitsevaksi audiovisuaalisen kääntämisen muodoksi Saksassa ja Italiassa, joissa jälkiäänityksellä haluttiin ylistää kansallisia kieliä englannin sijasta (Chiaro 2009, 143). Jälkiäänitys mahdollisti myös käännettävien teosten sensuroimisen ja muuttamisen ideologisista syistä (mp., ks. myös O’Connell 1996, 153; Díaz-Cintas 2003, 196). Samanlaista jälkiäänityksen puoltamista sosiolingvistikista ja poliittisista syistä on edelleen nähtävissä sellaisissa maissa tai sellaisilla alueilla, kuten Irlannissa ja Baskimaassa, joissa jälkiäänityksellä halutaan vahvistaa ja ylläpitää vähemmistökieliä (O’Connell 1996, 152). Tekstityksien suosiminen kertoo avoimemmasta suhtautumisesta muihin kieliin, mutta kustannukset ovat merkittävä syy siihen, miksi esimerkiksi Skandinaviassa, jossa katsojamäärät jäävät verrattain pieniksi, tekstitys on hallitseva audiovisuaalisen kääntämisen muoto (Chiaro 2009, 143; Díaz Cintas 2003, 196). Siihen, suosivatko katsojat jälkiäänitystä vai tekstitystä vaikuttaa myös se, kumpaan he ovat tottuneet ja kumpi on heille tutumpi kääntämisen muoto (Luyken 1991, 112). Esimerkiksi dubbaukseen tottuneesta katsojasta tekstitykset voivat vaikuttaa vaikeasti seurattavilta. Luykenin (1991, 112) mukaan katsojien mieltymykset voivat kuitenkin muuttua muihin vaihtoehtoihin tutustumalla. Nykypäivänä katsoja voikin valita tekstitetyn tai dubatun version väliltä katsoessaan elokuvia DVD:ltä. Suomessa voi myös suoratoistopalveluissa, kuten Netflixissä, valita joidenkin lastenohjelmien ja -elokuvien kohdalla joko suomeksi dubatun tai tekstitetyn version.

Chiaron (2009, 147) mukaan dubbauksella on huonompi maine tekstityksimaissa kuin tekstittämisellä on dubbausmaissa. Myös Richard Kilborn (1993, 644) toteaa, että dubbaukseen suhtaudutaan kaikista negatiivisimmin etenkin niissä maissa, joissa on totuttu tekstityksiin. Esimerkiksi Suomessa suhtautuminen dubbauskääntämiseen on Aki Heinlahden (s. d.) sanoin ”nyrpeää”. Heinlahden (mt.) mukaan suuri osa suomalaisista hyväksyykin dubbauksen ainoastaan lastenohjelmissa ja koko perheen animaatioelokuvissa. Dubattuun ohjelmistoon nuoresta pitäen tottuneet katsojat ovat kuitenkin ymmärtäväisempiä dubbauksen pieniä epäkohtia kohtaan (Kilborn 1993, 644). Tällaisia epäkohtia ovat esimerkiksi puutteet synkroniassa. Chiaron (2009, 147) mukaan dubbauksen väitetään myös pilaavan alkuperäisen ääniraidan osin siksi, että katsoja ei saa kuulla näyttelijöiden alkuperäisiä ääniä. Tämä voi vaikuttaa katsojien kokemukseen teoksen autenttisuudesta, sillä yksi tärkeä osa hahmon luonnetta on hänen äänensä, joka muuttuu dubbauksessa toiseksi (Tveit 2009, 92). Toisaalta Kilborn (1993, 647) mainitsee, että dubbausta saatetaan pitää tekstittämistä autenttisempana kääntämisen muotona, sillä aivan kuten television katselussa perinteisesti, dubatuissa ohjelmissa voi keskittyä vain kuvaan. Lisäksi Chiaron (2009, 147–148) mukaan dialogia ei

jälkiäänityksessä tarvitse tiivistää samalla tavalla kuin tekstityksessä, jossa ruudulla näkyvien repliikkien on oltava lyhyempiä kuin alkuperäinen dialogi. Dubbausta puoltaa myös se, että dubbauksessa on mahdollisuus säilyttää lähdetekstin rekisteri ja kielellinen variaatio ainakin jollakin tasolla (Tveit 2009, 88). Toisaalta tekstitettyjen ohjelmien katsojaltakaan ei jää mahdollinen kielellinen variaatio kuulematta, sillä se on kuultavissa alkuperäiseltä ääniraidalta.

Useista muista kääntämisen muodoista poiketen dubbauskääntäminen on erityinen kääntämisen muoto osittain siksi, että kääntäjä ei ole ainoa tekijä dubbausprosessissa. Kääntäjän lisäksi prosessissa ovat mukana myös dubbauksen ohjaaja, ääninäyttelijät sekä äänittäjä. Suomessa on tavallista, että kääntäjä kääntää dialogin valmiiseen muotoon äänitystä varten, mutta Luyken (1991, 74), Chiaro (2009, 145) ja Chaume (2006) mainitsevat kääntäjän lisäksi usein lähdetekstiä osaamattoman tekijän, joka muokkaa alustavan käännöksen kielellisesti ja synkronian kannalta sopivaan muotoon. Dubbausprosessissa on myös tavallista, että tekijöiden työrooleissa on päällekkäisyyksiä (Chiaro 2009, 146). Ohjaaja ja äänittäjä voivat esimerkiksi ääninäytellä sivuhahmojen rooleja, ja käännöksen, ohjauksen ja äänityksen on voinut tehdä yksi henkilö. (Heinlahti s. d.) Tiihosen (2007, 172) mukaan Suomessa onkin yleistä se, että kääntäjä on myös ohjaaja. Tästä on etua äänitystilanteessa, sillä dubbauksen käsikirjoituksen laatijana kääntäjä-ohjaaja tuntee sen läpikotaisin (mp.). Heinlahti (s. d.) kuitenkin toteaa, ettei tämä aina tuota parhainta tulosta, sillä kääntäjä ei välttämättä ole hyvä ohjaaja tai toisinpäin.

Dubbausprosessissa on useiden tekijöiden lisäksi myös useita vaiheita, joista jokainen on lopullisen tuloksen kannalta tärkeä. Koko dubbausprosessi voi kärsiä, jos yhdessä vaiheessa törmätään ongelmiin, joihin törmätäänkin usein siksi, että prosessiin kuuluu useita ihmisiä. (Martinez 2004, 3.) Martinezin (mp.) mukaan dubbausprosessin päävaiheet ovat usein samanlaiset kaikkialla, mutta maa- ja studiokohtaisia eroja voi olla. Luykenin (1991), Chiaron (2009), Martinezin (2004) ja Tiihosen (2007) kuvailemat dubbausprosessin vaiheet ovatkin pääpiirteittäin samanlaiset, vaikka myös eroja on etenkin siinä, kuinka iso rooli kääntäjällä on prosessissa. Dubbausprosessiin kuuluu kolme päävaihetta: 1) käännöksen ja käsikirjoituksen tekeminen, 2) studiotyöskentely ja 3) viimeistely.

Käännettävään ohjelmaan on Tiihosen (2007, 173) mukaan hyvä tutustua ennakkoon esimerkiksi katsomalla useamman jakson, jos käännetään sarjaa. Ohjelmaa (tai elokuvaa) ennakkoon katsoessaan kääntäjä voi kiinnittää huomiota siihen, onko siinä jotain erityispiirteitä (mp.). Tällaisia voisivat esimerkiksi olla yhden tai useamman hahmon erityinen puhetyyli. Hahmojen puhetyylit ovatkin tärkeitä, koska dubbauskääntämisessä on pitkälti kyse dialogin

kääntämisestä ja hahmon tapa puhua voi ilmentää muun muassa hänen luonnettaan tai sosiaalista taustaansa (Tiihonen 2007, 173). Tärkeää on myös ottaa huomioon se, että käännettävä dialogi on tarkoitettu puhuttavaksi, joten repliikkien on kuulostettava luontevalta. Niiden tulisi myös olla helposti lausuttavia, sillä se helpottaa ääninäyttelijän työtä. Repliikkien ääneen lausuminen käännösprosessin aikana auttaa hankalien lauserakenteiden tai äänneyhtymien välttelemisessä. Kääntäjän on myös otettava huomioon synkronia eli repliikkien tulisi olla oikean mittaisia ja hahmon suunliikkeisiin sekä eleisiin sopivia. (mts. 175–176.)

Kääntäjä laatii käännöksestään käsikirjoituksen, jonka seuraaminen studiossa on mahdollisimman vaivatonta ohjaajalle, näyttelijöille ja äänittäjälle. Käännettyjen repliikkien lisäksi käsikirjoitus sisältää myös muuta prosessissa mukana oleville tekijöille olennaista tietoa, kuten repliikkien aikakoodit, hahmojen nimet ja puhuttavan dialogin lisäksi hahmojen muut ei-verbaaliset äänet, kuten huudot, henkäykset ja puheen keskeytykset. Käsikirjoitukseen merkitään myös se, jos hahmon suu ei näy tai jos hän on kuvan ulkopuolella. (Tiihonen 2007, 179–180.)

Ääninäyttelijät ovat dubbausprosessissa tärkeässä asemassa, sillä heidän tulkintansa tuo hahmoihin aitouden tuntua. Ääninäyttelijöiden määrä ja se, kuinka monta roolia kukin näyttelijä tekee, riippuu tuotannon suuruudesta, budjetista ja käytettävissä olevasta ajasta, mutta pääosaa esittävän näyttelijän olisi hyvä saada keskittyä vain päärooliin. (Tiihonen 2007, 173). Näyttelijävalintoihin vaikuttavat sellaiset hahmojen ominaisuudet, kuten ikä, sukupuoli ja ääniala, mutta ääninäyttelijän ja hahmon ikä ja sukupuoli eivät aina välttämättä vastaa toisiaan (mp.). Tiihosen (mts. 174) mukaan ääninäyttelijältä vaadittuja ominaisuuksia ovat esimerkiksi hyvä rytmitaju, nopea reaktiokyky ja kyky hyvään eläytymiseen silloinkin, kun hän työskentelee studiossa yksin. Tekniikan kehittyminen onkin mahdollistanut sen, että näyttelijä voi näyttellä roolinsa yksin studiossa ja että eri näyttelijöiden tekemät äänitteet voidaan editoida yhdeksi kokonaisuudeksi. (Chiaro 2009, 146.) Tekniikan kehittyminen on helpottanut studiotyöskentelyä myös muilla tavoin. Kuvaa voidaan esimerkiksi kelata helposti edestakaisin (mp.), uusintaottoja voi ottaa useampia ja repliikkien synkroniaa voidaan tarkentaa jälkikäteen (Tiihonen 2007, 172).

Tiihonen (2007, 181) kertoo käännöksen saavan lopullisen muotonsa vasta studiossa, kun näyttelijät puhuvat repliikit ääneen ensimmäisen kerran. Repliikkimuutokset ovat tavallisia äänitysvaiheessa, sillä esimerkiksi näyttelijällä tai äänittäjällä voi olla ehdotus osuvammasta

sanasta, lauseesta tai tulkintatavasta (mp., ks. myös Luyken 1991, 76; Martinez 2004, 6). Dubbauksen tekeminen on ryhmätyötä, mutta Tiuhonen (mp.) painottaa, että ohjaajalla on tekstistä ja tulkinnasta viimeinen sana. Kun repliikit on äänitetty, dubbaus tarkistetaan ja viimeistellään muun muassa säätämällä repliikit synkroniaan sopivaksi. Tämän jälkeen ohjelma miksataan eli ”repliikkien äänentasot säädetään sopiviksi keskenään ja taustäääniin nähden [ja] repliikit myös sijoitetaan oikeisiin akustisiin tiloihin ja etäisyyksiin” (Tiuhonen 2007, 182).

2.2 Synkronia dubbauksen erityispiirteenä

Synkronia on yksi dubbauksen piirteistä, jolla on keskeinen vaikutus illuusioon siitä, että teos on alun perin kohdekielinen eikä käännös. Chaumen (2004, 35) mukaan synkronialla on suora vaikutus niin käännösprosessiin kuin lopulliseen tuotteeseen, ja synkroniaa tavoitellessaan kääntäjän on hyödynnettävä luovia taitojaan ja keskityttävä lähdetekstin sijaan muun muassa kohdeteoksen yleisöön. Tapoja jaotella ja nimetä eri synkronian muotoja on useita. Esimerkiksi Whitman-Linsen (1992¹ O’Connellin 2003, 79 mukaan) jakaa synkronian kolmeen kategoriaan: visuaaliseen synkroniaan, äänelliseen synkroniaan ja sisällölliseen synkroniaan. Visuaalisen synkronian osa-alueita ovat huulisynkronia, tavusynkronia, isokronia eli repliikin kesto sekä kineettinen synkronia eli elesynkronia. Äänellinen synkronia koostuu muun muassa äänensävyistä, intonaatiosta ja äänenkorkeudesta sekä kielellisestä variaatiosta, kuten esimerkiksi murteista. Sisällöllinen synkronia käsittää kaikki ne kielelliset haasteet, joita kääntäjä prosessin aikana kohtaa. (Whitman-Linsen 1992 O’Connellin 2003, 79 mukaan; ks. myös Heikkinen 2007, 237–238.) Tässä tutkielmassa käytän Chaumen (2004) luokittelua, joka erittelee kolme synkronian muotoa:

- 1) huulisynkronia
- 2) isokronia
- 3) kineettinen synkronia.

Huulisynkronia tarkoittaa käännetyin dialogin vastaavuutta kuvassa näkyvän hahmon suunliikkeiden kanssa. Isokronia eli ajastus tarkoittaa käännetyin dialogin yhteensopivuutta hahmon puheen keston kanssa eli dialogi alkaa, kun hahmo avaa suunsa ja loppuu, kun hän sulkee sen. Kineettinen synkronia sen sijaan tarkoittaa käännetyin dialogin sisällön

¹ Whitman-Linsen 1992. *Through the Dubbing Glass: The Synchronization of American Motion Pictures into German, French and Spanish*. Frankfurt: Peter Lang.

yhteensopivuutta kuvassa näkyvän hahmon eleiden kanssa. (Chaume 2004, 41.) Chaume (mts. 44–45) ei näe äänellistä synkroniaa yhtenä synkronian osa-alueena, sillä se on hänen mukaansa enemmänkin ääninäyttelijän kuin kääntäjän vastuulla. Chaumen (mp.) mukaan hahmojen käyttämä kieli kertoo kääntäjän työskentelyn kannalta riittävästi hahmojen erilaisista ominaispiirteistä, mutta esimerkiksi hahmoille sopiva ääni on ääninäyttelijöiden tulkinnasta kiinni. Itse kuitenkin näen myös äänellisen synkronian koskettavan kääntäjää, sillä Tiihosen (2007, 174) mukaan Suomessa, jossa kääntäjä on usein myös dubbauksen ohjaaja, hänellä on mahdollisuus vaikuttaa ääninäyttelijöiden valintaan, vaikka toisinaan valinnoista vastaa ohjelman tuottaja ja levittäjä joko kokonaan tai osittain. Elokuvaan tai ohjelmaan hyvin tutustuneena kääntäjällä on kuitenkin tieto siitä, minkälainen puhetyyli hahmoille sopii ja minkälaista äänenkäyttöä näyttelijöiltä vaaditaan tietyissä kohtauksissa.

Chaumen (2004, 47) mukaan siihen, minkälaista synkroniaa tietyssä maassa tavoitellaan, vaikuttavat maassa vallitsevat normit ja käytänteet sekä katsojien odotukset. Hänen mukaansa esimerkiksi Espanjassa pyritään tarkempaan isokroniaan kuin Italiassa (mp.). Luykenin (1991, 138) mukaan Italiassa on tärkeää äänenlaatu, kun taas Ranskassa ja Saksassa tärkeää on huulisynkronian tarkkuus. Ranskalaiset ja italialaiset katsojat sen sijaan odottavat saksalaisia katsojia enemmän kielellisesti ja tyyllillisesti hyvää dubbausta (mp.). Myös Heikkinen (2007, 239) mainitsee synkroniaan liittyen erot maiden välillä. Hänen mukaansa joissain maissa tavoitellaan korkealaatuista huulisynkroniaa jopa niin, että käännöksen sisällöllinen ja kielellinen laatu kärsii. Toisissa maissa käännöksen kielellinen laatu taas on huulisynkroniaa tärkeämpää. (Mp.)

Synkronian täsmällisyyteen vaikuttavat myös käännettävän teoksen genre ja se, onko kyseessä elokuva vai televisiossa esitettävä ohjelma. Esimerkiksi dokumenttien kohdalla ei ole tärkeää, että katsojille syntyy vaikutelma alun perin kohdekielisestä teoksesta, vaan tärkeämpää on informaation välittäminen. Elokuvilta sen sijaan vaaditaan tarkempaa synkroniaa kuin televisiossa esitettävältä ohjelmistolta. (Chaume 2004, 46.) Tiihosen (2007, 179) mukaan repliikeistä ei voi synkronian vaatimuksesta tehdä ”hullunkurisia”, vaan tärkeintä on tekstin toimivuus ja ymmärrettävyys. Vaikka synkronia on hyvin tärkeä osa dubbauskääntämistä ja se vaatii kääntäjältä luovuutta ja kekseliäisyyttä, sen tavoittelemisessa ei tule unohtaa kääntämisen muita puolia, joita ovat esimerkiksi luonteva ja toimiva kieli. Seuraavaksi esittelen huulisynkronian ja isokronian vaatimuksia tarkemmin.

2.3 Tavoitteena täsmällinen huulisykronia ja isokronia

2.3.1 Huulisykronian vaatimuksista

Huulisykronia on luonnollisesti otettava huomioon vain kohtauksissa, joissa henkilön suu on katsojan nähtävissä. Mitä lähempää ja yksityiskohtaisemmin katsoja näkee henkilön suunliikkeet, sitä tärkeämpää huulisykronian tavoittelu on (Heikkinen 2007, 240; Tiihonen 2007, 178). Ilmiselvä ristiriita sen välillä, mitä katsoja suunliikkeiden perusteella olettaa kuulevansa ja mitä hän tosiasiallisesti kuulee, vaikuttaa katselukokemukseen negatiivisesti (Luyken 1991, 137). Huulisykronian täsmällisyyteen vaikuttaa myös se, katsooko elokuvaa valkokankaalta vai televisiosta (mp.). Elokuvateattereissa, joissa valkokankaat ovat suuria, suunliikkeet ovat helpommin nähtävissä kuin televisioruudulta katsottaessa. Myös se, kuinka läheltä ruutua katsoo, voi vaikuttaa siihen, kuinka tarkasti suunliikkeitä tulee tarkkailtua. Esimerkiksi elokuvaa läheltä tietokoneen näytöltä katsottaessa huomio voi kiinnittyä suunliikkeisiin enemmän kuin jos elokuvaa katsoisi televisiosta sohvalla istuen. Luyken (1991, 137–138) toteaa, että normaalisti kuulevat katsojat eivät kuitenkaan katso näyttelijöiden suunliikkeitä jatkuvasti, vaan huomio keskittyy suunliikkeisiin usein vain silloin, kun kohtauksessa ei ole muuta katsojan huomiota vievää toimintaa. Esimerkiksi toiminnallisissa kohtauksissa tai erittäin tunteellisen dialogin kohdalla katsoja ei välttämättä huomaa epätarkkuuksia huulisykroniassa (mp.). Lisäksi jos huulisykronian laatu on erinomaista elokuvan ensimmäisissä kohtauksissa, katsojat keskittyvät lopun elokuvan ajan huulisykronian tarkkailun sijaan seuraamaan juonta (Whitman–Linsen 1992, 21 O’Connelin 2003, 84 mukaan). Luyken (1991, 137) huomauttaa, että vaikka katsoja ei tietoisesti huomaisi puutteita huulisykroniassa, erilaiset epätarkkuudet voivat kuitenkin alitajuisesti rekisteröityä hänen mielessään, mikä voi johtaa epämiellyttävään katselukokemukseen.

Oikeiden näyttelijöiden näyttelemisissä teoksissa pyritään luonnollisesti tarkempaan huulisykroniaan kuin animaatioissa, joissa hahmojen suunliikkeet eivät ole niin tarkkoja kuin oikeiden näyttelijöiden. Heikkisen (2007, 239) mukaan Suomessa huulisykronian hiominen on vaatinut vähän työtä, koska Suomessa on pitkälti dubattu vain piirrettyjä, joiden dialogi on visuaalisesti pelkistettyä. Animaatioiden huulisykronian laatu ei kuitenkaan ole automaattisesti huonompaa kuin näytellyn elokuvan. Monissa tietokoneanimaatioissa on nykyään mahdollista nähdä visuaalisesti realistisempaa dialogia, mikä asettaa korkeampia vaatimuksia myös huulisykronialle (Heikkinen 2007, 239). Suurten animaatiostudioiden, kuten esimerkiksi Disneyn tai Pixarin animaatioelokuvissa dubbauksien laatu on muun muassa tarkan huulisykronian takia niin hyvää, että internetissä törmää väitteisiin siitä, että elokuva

olisi animoitu uudelleen dubbauksen dialogiin sopivaksi (ks. Reddit 2017). Tällainen käytäntö, jossa hahmojen suunliikkeet animoitaisiin uudelleen eri kieliversioita varten, tulisi kuitenkin animaatiostudioille liian kalliiksi. Tällä hetkellä ainoa suuren animaatiostudion elokuva, jossa näin on tehty, on DreamWorksin vuonna 2016 ilmestynyt *Kung Fu Panda 3*. Elokuvan hahmojen suunliikkeet animoitiin uudelleen mandariinikiinankielistä versiota varten, koska elokuvan haluttiin menestyvän Kiinan elokuvamarkkinoilla (Morris 2016).

Vaikka on olemassa taidokkaita dubbauksia, jotka luovat illuusion siitä, että teos olisi alkujaan kohdekielinen, Heikkisen (2007, 240) mukaan kielten äänellisten erojen takia on kuitenkin yleensä mahdotonta tehdä sellainen käännös, joka täysin vastaisi kuvassa näkyviä suunliikkeitä. Tärkeämpää onkin keskittyä alkuperäisen teoksen visuaalisesti helposti tunnistettaviin viseemeihin eli foneemin visuaalisiin ilmentymiin, kuten bilabiaalisiin (/b/, /p/ ja /m/) ja labiodentaalisiin (/f/ ja /v/) äänteisiin sekä tiettyihin vokaaleihin, ja muokata käännöstä niin, että kohdekielisessä dialogissa kohdalle osuu sama tai samankaltainen viseemi (Heikkinen 2007, 241; ks. myös Chaume 2004, 41; Luyken 1991, 138; O’Connell 2003, 80). Laveaa vokaalia (*i, e, ä, a*) ei kuitenkaan tulisi korvata pyöreällä vokaalilla (*y, u, ö, o*), koska niiden visuaalinen ulkoasu on huomattavasti erilainen (Heikkinen 2007, 241). Äänteiden vastaavuus hahmojen huultenliikkeiden kanssa on myöskin tärkeintä repliikkien alussa ja lopussa (O’Connell 2003, 81), sillä katsoja ei välttämättä edes huomaa repliikkien keskellä esiintyviä viseemejä.

2.3.2 Isokronian vaatimuksista

Huulisynkronian tavoin myös isokronian vaatimukset koskevat vain kohtauksia, joissa hahmon suu on katsojien nähtävissä. Lähikuvissa ja kohtauksissa, joissa ei ole muuta katsojan huomiota vievää toimintaa, isokronian täsmällisyyteen tulisi käännettäessä panostaa. Tiihosen (2007, 176) mukaan isokroniaan tulee kiinnittää huomiota kuitenkin myös silloin, kun hahmon suunliikkeitä ei näe tai kun hahmo puhuu kuvan ulkopuolella. Tällöin repliikit voidaan mitoittaa ja ajoittaa puhujan eleiden mukaan tai kohtauksien vaihtumisen ja äänitehosteiden mukaan silloin, kun hahmo on kuvan ulkopuolella (mp.). Tiihosen (mts. 175) mukaan repliikkien mitoittamisessa voi auttaa niiden lukeminen ääneen, jolloin saa myös käsityksen siitä, onko repliikki luontevan kuuloinen. Kuitenkin joidenkin kääntäjien harjoittama keino mitoittaa repliikki tavuja laskemalla on Tiihosen mukaan turhaa, sillä se toimii usein vain lyhyissä repliikeissä, jos aina niissäkään. Lisäksi tavu tavulta mitoitettu repliikki hankaloittaisi Tiihosen mukaan näyttelijän työtä, sillä näyttelijä joutuisi keskittymään tulkitsemisen sijaan puheen oikeanlaiseen tahdittumiseen. (mp.) Tavujen laskeminen läheneekin jo jonkinlaisen täydellisen

vastaavuuden tavoittelemista lähde- ja kohdetekstin välillä. Repliikkien mittoihin keskittyminen voikin johtaa siihen, että dialogin sisältö jää vähemmälle huomiolle.

Kielelliset erot voivat hankaloittaa isokronian toteutumista, sillä toiset kielet ovat monisanaisempia kuin toiset (O'Connell 2003, 82). Tiihonen (2007, 175) mainitsee Suomen suosivan pitkiä sanoja, minkä takia esimerkiksi englannista käännettäessä tekstiä joudutaan usein tiivistämään tai lyhentämään. Juonen kannalta tärkeä sisältö tulisi olla repliikeissä mukana, mutta esimerkiksi hahmojen ilmeet ja eleet voivat pakottaa tietynlaisiin sanavalintoihin. Toisaalta kuva voi myös auttaa repliikkien tiivistämisessä, sillä kuvassa kerrottua ei tarvitse enää toistaa repliikissä. (Mp.) Tiivistämisessä auttavat myös esimerkiksi kiertoilmaukset tai puhekielen käyttö, jotka mahdollistavat saman asian sanomisen lyhyemmin (O'Connell 2003, 82). Esimerkiksi Suomen puhekieli lyhentää niin nomineja kuin verbejäkin. Repliikkejä voidaan myös tiivistää käyttämällä pronomineja substantiivien sijaan ja käyttämällä ellipsiä eli jo sanotun asian jättämistä pois jälkimmäisestä lauseesta (O'Connell 2003, 82). Jos repliikki uhkaa jäädä liian lyhyeksi, puheen täytesanojen, kuten esimerkiksi diskurssipartikkeleiden käyttäminen, voi olla toimiva ratkaisu (mp.). Myös miksaus ja ääninäyttelijän työ voivat auttaa isokronian toteutumisessa. Repliikkien yksittäisiä sanoja voidaan esimerkiksi viivästyttää tai siirtää aikaisemmaksi (Luyken 1991, 78), mikä voi ajatuksen lisäksi auttaa myös siinä, että tietty ääni saadaan sitä muistuttavan viseemin kohdalle. Tiihosen (2007, 176) mukaan ammattitaitoinen näyttelijä voi tarpeen mukaan hidastaa tai nopeuttaa ilmaisuaan, mutta luontevin tulos syntyy silloin, kun ääninäyttelijä saa pitää puherytmensä lähellä omaa luontaista puherytmiään.

Kritiikki dubbauksia kohtaan koskee yleensä puutteita isokroniassa, sillä siinä katsoja huomaa kaikista helpoiten mahdolliset virheet (Chaume 2004, 45). Sellaisia tapauksia, joissa hahmo on lopettanut puheensa mutta dialogi jatkuu tai hahmon suu liikkuu, mutta mitään ei kuulu, kritisoidaankin syystä (mp.). Puutteet isokroniassa voidaankin nähdä suurempana rikkeenä kuin puutteet huulisynkroniassa, sillä katsojan kannalta voi olla häiritsevämpää nähdä puheen vielä jatkuvan, vaikka hahmon suu ei liiku kuin nähdä, että hahmon puhe ei ole täysin yhdenmukainen hänen suunliikkeidensä kanssa. Toisaalta lapsikatsoja ei välttämättä huomaa puutteita isokroniassa eikä huulisynkroniassa etenkin piirrettyjen kohdalla (Chaume 2004, 46). Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että lapsille dubatessa synkronian ei tarvitse olla tarkkaa, sillä kuten Heikkinen (2007, 239) huomauttaa, lastenohjelmien kohdeyleisöä on lasten lisäksi myös aikuiset, jotka arvostavat esteettisesti ja kielellisesti hyvälaatuisia käännöksiä. Huonosta

synkroniasta kärsivä dubattu lastenohjelma voi siis saada aikuisilta kritiikkiä, vaikka lapset eivät olisi kiinnittäneet siihen ollenkaan huomiota.

Koska dubbauksessa on tavoitteena luoda hahmojen suuhun sopivaa kohdekielistä puhetta, kääntäjän on pystyttävä irtautumaan tietyssä määrin lähdetekstistä ja mietittävä, minkälainen ratkaisu on juuri kohdekieltä ja kohdeyleisöä ajatellen paras. Lisäksi synkronia asettaa kääntäjälle monia haasteita niin repliikkien mitoittamisessa kuin esteettisesti miellyttävän käännöksen luomisessa, mikä voi pakottaa kääntäjän erittäin luoviin ratkaisuihin. Suomessa, jossa katsojat suhtautuvat dubbaukseen nyrpeämmin, voisi ajatella dubbauksen tekijöiden haluavan panostaa etenkin huulisynkronian ja isokronian täsmällisyyteen, sillä dubbauksiin tottumaton katsoja saattaa helposti huomata epätarkkuudet hahmon suunliikkeiden sekä puheen äänteiden ja keston välillä. Toisaalta Suomessa dubataan vain lapsille tarkoitettuja elokuvia ja ohjelmia, joista iso osa on animaatioita, joilta ei välttämättä odoteta yhtä tasokasta synkroniaa kuin näytellyiltä elokuvilta. Lisäksi lapsikatsoja ei välttämättä huomaa epätarkkuuksia synkroniassa, joten kääntäjällä on mahdollisuus lipsua synkronian tarkkuudesta esimerkiksi sisällöllisen tai kielellisen laadun takia sen verran, että elokuva on vielä aikuisten mielestä esteettisesti riittävän hyvälaatuista.

3 Puhekieli ja kääntäjä

Luodessaan puheen illuusiota eli vaikutelmaa spontaanista puheesta kirjailijalla, käsikirjoittajalla ja kääntäjällä on käytettävissään erilaisia kielimuotoja. Näitä kielimuotoja käyttämällä teos voidaan sijoittaa tiettyyn aikaan tai paikkaan ja tekstiin voidaan luoda oikean puheen tuntua. Tässä luvussa käsittelen tutkielmani kannalta tärkeimpiä suomen kielen kielimuotoja ja puhutun kielen variaatiota sekä sitä, miten puhuttua kieltä luodaan audiovisuaalisiin teoksiin ja niiden käännöksiin. Tämän jälkeen esittelen eri teorialähteistä poimittuja puhekielen piirteitä, joilla puhekielen illuusiota voidaan luoda. Nämä luvussa 3.3 esitetyt piirteet toimivat myös oman aineistoanalyysini pohjana.

3.1 Kielimuodoista ja puhekielen vaihtelusta

On tärkeää erottaa toisistaan käsitteet kirjoitettu kieli ja kirjakieli sekä puhuttu kieli ja puhekieli, joista jälkimmäinen pari on oman tutkielmani kannalta tärkein. Tutkielmassani kirjoitettu kieli ja puhuttu kieli viittaavat niiden esittämisen- ja tuottamistapaan. Käännös- ja kielitieteilijä Liisa Tiittula (1992, 11) määrittelee puhutun kielen sellaiseksi kielen muodoksi, joka tuotetaan äänellisesti ja vastaanotetaan auditiivisesti, ja kirjoitetun kielen graafisista signaaleista koostuvaksi ja visuaalisesti vastaanotetuksi kielenmuodoksi. Puhuttua kieltä siis puhutaan ja kuullaan, ja kirjoitettua kieltä kirjoitetaan ja nähdään. Kirjoitettu kieli ja puhuttu kieli voidaan edelleen erottaa toisistaan niiden käyttötarkoituksien mukaan: kirjoitettua kieltä käytetään laajalle yleisölle ja säilyviksi tarkoitettujen viestien jakamiseen, kun taas puheen tavanomaisin käyttötilanne on arkinen keskustelu (Tiittula 1992, 11). Kirjoitetun kielen ja puhutun kielen eri muotoja ovat kirjakieli ja puhekieli, mutta myös muut kielen eri muodot.

Suomen kielen tutkija Osmo Ikola (1989, 165) määrittelee kirjakielen kieliyhteisölle yhteiseksi kirjoitetun kielen muodoksi. Kielitieteilijä Paula Sajavaaran (1989, 199) mukaan kirjakieli on keinotekoisempi kuin kieli sinänsä, koska se on kieliyhteisön vaalima, vakiinnutettu ja parannettu kielenmuoto, joka kuitenkin kertoo kieliyhteisön sosiaalisesta kehityksestä, kansallisen tietoisuuden muodostumisesta ja kansallisen kulttuurin vakiintumisesta. Kirjakieli ei ole kovin altis muutoksille (mp.), mutta Ikolan (1989, 184–185) mukaan kirjakielen kehitys ei kuitenkaan ole pysähtynyt, ja nykyinen suomen kirjakieli voi tuntua sadan vuoden päästä monilta osin jo vanhanaikaiselta. Kirjakielellä voidaan lisäksi nähdä olevan kaksi äärimuotoa: tiivis ja täsmällinen tieteen kieli sekä yksilöllisiä, sosiaalisia ja alueellisia erikoispiirteitä sisältävä kaunokirjallisuuden kieli (Sajavaara 1989, 198). Suomeksi kirjoitettu

kaunokirjallisuus ei kuitenkaan ole täysin kirjakielistä, vaan puhekielisten ilmausten käyttö romaaneissa on jo tavanomaista (Juva 1998, 50).

Kirjakielen synonyyminä käytetään usein sanaa yleiskieli, joka on valtakunnallista, muotoasultaan vakiinnutettua ja neutraalia kieltä. Yleiskielelle on ominaista esimerkiksi muotoasun yhtenäisyys, sanaston vakiintuneisuus ja lauserakenteiden yksinkertaisuus. Kirjakielen tavoin yleiskieli on kieliyhteisölle yhteistä ikään, ammattiin, koulutukseen tai elinpaikkaan katsomatta. (Sajavaara 1989, 198–199.) Yleiskieli voidaan siis määritellä kirjoitetuksi kieleksi, joka on kirjakielen normien mukaista. Suomen kielen tutkijan Pirjo Hiidenmaan (2005, 6) mukaan yleiskielellä voidaan kuitenkin myös tarkoittaa kirjakielen normeja myötäilevää puhuttua, kaikille yhteistä kieltä, jota kuulemme monologimaisissa puhetilanteissa, kuten television uutislähetyksissä. Nevalainen (2003, 3) näkee yleiskielen pitävän sisällään sen kirjoitetun muodon eli kirjakielen ja puhutun muodon eli yleispuhekielen. Kuitenkin esimerkiksi puhutun kielen tutkijoiden piireissä yleispuhekielellä on viitattu laajalle levinneeseen puhutun kielen muotoon, joka ei ole kirjakielen normien mukaista muttei myöskään murretta eli selvästi jollakin tietyllä alueella käytettyä kieltä (Hiidenmaa 2005, 6). Hiidenmaa (2005, 6) huomauttaa kuitenkin yleispuhekielen käsitteen ongelmallisuudesta, sillä ”muutamista yhteisistä piirteistään huolimatta eri-ikäisten ja eri puolilla asuvien puhuma kieli on kuitenkin varsin erilaista”. Myöskään Vesa Jarva ja Timo Nurmi (2006, 21) eivät näe yleispuhekieltä tavallisimpana ja neutraaleimpana kielimuotona kaikkialla Suomessa, vaikka yleispuhekieltä ymmärtävät kaikki ja sitä kuulee vapaamuotoisissa televisio- ja radiolähetyksissä. Tiittula ja Nuolijärvi (2013, 16) suosivat termiä eteläsuomalainen puhekieli yleispuhekielen sijasta luonnehtimaan selkeämmin sitä, että se on nimenomaan pääkaupunkiseudulla ja sen lähialueilla käytetty kielimuoto, joka on kuitenkin suhteellisen neutraalia kieltä.

Puhekielelle on tyypillistä vaihtelu paikkakunnan mukaan. Suomen kieli perustuu historiallisesti alueellisiin murteisiin, jotka ovat olleet leimallisesti maaseudun puhemuoto, ja vaikka alueelliset erot ovat tasoittuneet 1900-luvun alkupuolelta lähtien, eri puolilla Suomea voidaan edelleen puhua eri tavoin (Jarva & Nurmi 2006, 22). Nykyään maaseudullakin harvoin puhutaan enää puhdasta murretta, vaan tyypillisempää on sekakielimuoto, jossa alueellisten piirteiden rinnalla esiintyy lisäksi esimerkiksi yleiskielestä ja muualta tarttuneita aineksia (Paunonen 1989, 218). Joidenkin paikkakuntien, kuten Tampereen ja Turun puhekielessä esiintyy kuitenkin edelleen selviä murteellisuuksia, koska ne tukevat positiivisella tavalla

paikallista identiteettiä ja omaleimaisuutta (mts. 217). Helsingissä murrepiirteet sen sijaan ovat leimanneet puhujan ei-helsinkiläiseksi, jolloin pääkaupunkiseudulle muutettaessa oman puheen murrepiirteistä saatetaan haluta pyrkiä eroon (mp.). Jos murteiden käyttö kuitenkin nähdään vahvasti osana omaa identiteettiä, niitä saatetaan käyttää kotiseudulta pois muutettaessakin. Lisäksi vaikka puheen murrepiirteet katoaisivat vähitellen joko tietoisesti tai tiedostamatta uudella paikkakunnalla asuessa, tulevat ne usein takaisin kotiseudulla vieraillessa.

Paikkakunnan lisäksi puhekieli vaihtelee puhujan iän, sosioekonomisen taustan ja puhetilanteen mukaan (Tiittula 1992, 47). Paunonen (1989, 220) toteaa yksilön rakentavan oman puhekielensä tarjolla olevista malleista, minkä takia saman ikäisten ja samalla paikkakunnalla asuvien ihmisten kieli ei ole täysin samanlaista. Ikäpolvien väliset kielelliset erot ovat tavallisia, sillä kieli voi muuttua paljolti sukupolvien taitteessa. Toisaalta erityisesti nuoret saattavat tietoisesti haluta ilmaista puheen käytöllään poikkeamista normitetun yleiskielen antamasta mallista. (Mts. 226–227.) Nuorten on esimerkiksi todettu suosivan slangia ja käyttävän keski-ikäisiä puhujia enemmän etenkin sellaisia arkikielisiä muotoja, jotka tunnistetaan yleiskielestä poikkeaviksi. (Holmes 1996, 183–186). Suomen kielen tutkijan Hanna Lappalaisen (2001, 77–79) mukaan suomalaiset nuoret käyttävät vähemmän alueellisesti leimallisia murrepiirteitä kuin aikuiset. Sen sijaan nuoret suosivat laajalevikkeisiä puhekielen piirteitä, jotka eivät leimaa puhujaa selvästi jonkin alueen edustajaksi. Lisäksi nuoret käyttävät puheessaan enemmän slangia ja kiro sanoja kuin keski-ikäiset ja vanhemmat puhujat. (Mp.)

Slangilla on yleisesti viitattu jonkin tietyn kieliryhmän omaan kielimuotoon, joka ei yleensä ole ainoa puhujan käyttämä kielimuoto, mutta jolla ilmaistaan ryhmään kuuluvuutta (Jarva & Nurmi 2006, 24). Esimerkiksi eri ammatti- tai harrasteryhmien käyttämä kieli voidaan nähdä slangina, mutta Tiittula ja Nuolijärvi (2013, 16) huomattavat, että Suomessa slangilla on alun perin tarkoitettu *stadin slangia* eli helsinkiläisten nuorten käyttämää, sanastoltaan muista kielimuodoista poikkeavaa kieltä. Suomessa slangin syntyjuuret ovat kaksikielisessä Helsingissä, jossa se oli työläiskaupunginosien poikien ja miesten katukieltä (Lappalainen 2001, 79). Nykyään suurta osaa slangista voi kuitenkin pitää yleisslangina, joka on tuttua ympäri Suomen ja jota esiintyy nimenomaan nuorten kielessä, sukupuolesta riippumatta (mp.). Tiittulan ja Nuolijärven (2013, 16) mukaan jotkin slangisanat ovat levinneet Helsingistä muidenkin kaupunkien puhekieleen. Helsingin sisällä ja eri nuorisoryhmissä on nykyään myös erilaisia slangin muotoja (mp.).

Paunonen (1989, 221) näkee, että Suomen kielen tilanteellinen vaihtelu on yksinkertaisimmillaan vaihtelua muodollisemman ja vapaamman tyylin välillä. Mitä muodollisempi tilanne on, sitä yleiskielisempää puhe on (mp.). Lisäksi ihmisten puhe vaihtelee sen mukaan, puhuuko hän esimerkiksi aikuiselle vai lapselle, tutulle vai vieraille (Tiittula 1992, 47). Kielen tilanteellinen vaihtelu ei koske ainoastaan puhuttua kieltä, vaan myös kirjoitettua kieltä. Kirjoitamme esimerkiksi tieteellisiä tekstejä, kuten opinnäytteitä yleiskielellä, mutta tekstiviestejä tai sosiaalisen median päivityksiä arkikieltämme mukailevalla puhekielellä.

Puhuttu kieli koostuu siis erilaisista kielimuodoista, kuten yleiskielestä ja puhekielestä. Puhekieli taas vaihtelee muun muassa paikkakunnan, iän ja tilanteen mukaan niin, että erilaisten kielimuotojen tai kielen piirteiden esiintyminen vaihtelee ihmisten välillä, mutta myös yksilön puheen sisällä. Jokaisella puhujalla on oma idiolektinsa eli oma tapansa puhua. Eri kielimuotojen välillä ei myöskään ole selvää rajaa sen välillä, mistä yksi kielimuoto alkaa ja mihin toinen loppuu, vaan ”kieli voidaan nähdä jatkumona, jolla kielimuoto limittyy toiseen niin yhteisön kuin yksilönkin elämässä” (Tiittula ja Nuolijärvi 2013, 14). Tässä tutkielmassa viitataan puhekielen käsitteellä sellaiseen puhutun kielen muotoon, joka ei ole normitetun kielen mukaista, muttei myöskään selvästi alueellisesti värittyä. Kun puhun *puhekielisyyksistä*, viitataan sellaisiin Suomessa laajasti ja yleisesti esiintyviin puhekielen piirteisiin, joilla puhekielisyyttä voidaan ilmentää niin puhutussa kuin kirjoitetussakin kielessä. Puhekielisyyden vastakohtana käytän yleiskielen käsitettä, jolla viitataan kirjakielen mukaiseen normitettuun puhutun kielen muotoon.

3.2 Puheen illuusio ja audiovisuaalinen kääntäminen

Puheen illusion luomisessa tärkeäksi kysymykseksi nousee usein se, miten puhuttua kieltä voidaan luoda kirjoitettuun tekstiin. Puheen illuusiota on tutkittu ja käsitelty etenkin kaunokirjallisuuden näkökulmasta (esim. Suojanen 1993; Nevalainen 2003; Tiittula & Nuolijärvi 2013), mutta myös audiovisuaalisten teosten ja käännösten dialogi perustuu kirjoitettuun tekstiin eli käsikirjoitukseen. Ilmiön ymmärtämiseksi on mielestäni kuitenkin olennaista käsitellä aluksi puheenomaisuuden luomista nimenomaan kaunokirjallisen kääntämisen näkökulmasta.

Aikaisemmissa tutkimuksissa ja kirjoituksissa korostetaan usein sitä, että kirjoitetun kielen keinoin luodun puheen ei ole tarkoitus olla puhutun kielen kopio. Kun olemme tekemisissä kirjoitetun kielen kanssa, olemme enemmän tietoisia kielen muodosta ja sen normeista (Tiittula 1992, 46). Odotamme kirjoitetulta tekstiltä myös selkeyttä, helppolukuisuutta ja

ymmärrettävyyttä, minkä takia spontaanin puheen kopioiminen tekstiin ei ole suotuisaa (Suojanen 1993, 135). Puhe on hetkessä ohi menevää, joten puhutulle kielelle ominaiset ”häiriöt” – katkot, korjaukset, tauot ja toisto – jäävät meiltä huomaamatta tai hyväksymme ne osaksi vuorovaikutusta. Tekstissä nämä samat puhutun kielen huomaamattomat piirteet korostuvat, koska emme ole tottuneet näkemään niitä kirjoitettuna (Tiittula & Nuolijärvi 2013, 36; Nevalainen 2003, 4). Kirjoitettuun tekstiin on kuitenkin mahdollista luoda vaikutelmaa autenttisesta puheesta tuomalla siihen muutamia, harkitusti valittuja puhutun kielen piirteitä (Nevalainen 2003, 4). Tiittula ja Nuolijärvi (2013, 36) korostavat, että olennaista ei ole se, miten autenttista puhe kaikilta yksityiskohdiltaan on, vaan se, millainen vaikutelma puheen realistisuudesta syntyy lukijalle. Myös Nevalainen (2003, 4) toteaa, että puheen jäljittelyssä on oltava tarkkana, sillä liian epäaito ja paljon informaatiota sisältävä dialogi aiheuttaa vaikealukaisuutta ja vie huomion pois itse asiasta. Suojanen (1993, 135) huomauttaakin, että kirjoitettu puhekieli vaatii joitakin kirjakielen ominaisuuksia, kuten tiiviyyttä.

Samoin kuin kääntäminen yleisesti voidaan nähdä jatkuvana ratkaisujen ja valintojen tekemisenä, myös aidolta tuntuvan puhutun kielen tai puhekielen luominen kirjoitettuun tekstiin vaatii kääntäjältä pohdintaa siitä, minkälaisia piirteitä hänen tulee käyttää ja missä määrin, jotta haluttu tulos saavutetaan. Nevalaisen (2003, 4) mukaan puheenomaisuutta luodaan lähinnä muuttamalla yleiskielisiä äänneasuja ja muotoja puhekielisiksi ja käyttämällä puhekielistä sanastoa. Puhekielen lauserakenteita voi olla vaikeaa jäljitellä kirjoitetussa tekstissä, sillä kirjoittajalla ei ole käytössään puheen sanattoman viestinnän, kuten eleiden ja ilmeiden tuomaa lisäinformaatiota. Sopivan lauserakenteen synnyttämä rytmi voi kuitenkin luoda tekstiin haluttua puheenomaisuutta ilman selviä puhekielisyyksiä. (Mp.)

Kirjailija saa luoda puhetta hyvin pitkälti vapaammin kuin kääntäjä, jota ohjaa lähdeteksti ja siinä esiintyvät erilaiset kielimuodot, sekä lähde- ja kohdekielen kielelliset erot, jotka vaikuttavat esimerkiksi siihen, miten ja minkälaista kielellistä variaatiota käännöksessä on mahdollista ylipäättään esittää (Nevalainen 2003, 5–6). Esimerkiksi korrektilta näyttävää englanninkielistä tekstiä on mahdollista ääntää hyvinkin puheenomaisesti, toisin kuin suomea, jota voi ääntää foneettisesti vain yhdellä tavalla (Juva 1998, 51). Jos suomennoksessa dialogiin luodaan puhekielisyyttä äänne- ja muoto-opillisilla piirteillä, tuloksena voi olla englanninkieliseen lähdetekstiin verrattuna selvästi puhekielisempi teksti, mikä voi johtaa käännöksessä esimerkiksi lähdetekstistä eriävään henkilökuvaukseen. Murteiden kääntämistä

tutkineen Birgitta Englund Dimitrovan (1996, 62) mukaan lähdetekstin lisäksi kääntäjää ohjaavat myös kohdekulttuurin normit ja konventiot siitä, minkälaista kieltä käännöksiltä odotetaan. Kirjailijat voivat nähdä asemansa ja roolinsa tekstin tuottajina siten, että he ovat vapaampia luovempaan ja uudistavaan kielen käyttöön. Kääntäjä sen sijaan sallii itselleen vähemmän kielellistä vapautta, koska hän saattaa nähdä asemansa sellaisena tekstin tuottajana, jonka on noudatettava ja ylläpidettävä kohdekielen kirjallisuuden normeja. (Mp.)

Nevalaisen (2003) tutkimus kääntäjän ja suomeksi kirjoittavan puhekielistämisstrategioista osoittaa, että kääntäjät ja kirjailijat luovat puhekielisyyttä teksteihinsä eri tavoilla. Kääntäjät suosivat sanastollisia keinoja, kun taas suoraan suomeksi kirjoittavien teksteissä korostuu puhekielisten äänneasujen käyttö. Nevalainen (mts. 19) otaksuu tuloksien johtuvan kääntäjien varovaisuudesta käyttää erilaisia puhekielen piirteitä, mutta myös siitä, ettei lähdeteksti herättele kääntäjää käyttämään puhekielisyyksiä. Puhekielisemmän ilmaisun käyttö on yleistynyt suomeksi kirjoitetuissa romaaneissa ja näytelmissä, mutta käännökset pitäytyvät vielä muodollisemmassa kirjakielessä. Yksi syy tähän voi olla se, että käännös halutaan pitää vieraanoloisena. (Juva 1998, 50.) Tiittulan ja Nuolijärven (2013, 571) mukaan puhekieltä on ruvettu käyttämään suomennoksissa enemmän 1960-luvulta lähtien, mutta sen käyttö vaihtelee kirjallisuuslajien mukaan. Esimerkiksi nuortenkirjallisuus on puhekielisyydeltään runsaampaa ja monitasoisempaa kuin aikuistenkirjallisuus (mp.)

Kun puheenomaisuutta halutaan tuoda audiovisuaalisiin teksteihin, niiden kääntäjä kamppailee samojen kysymysten äärellä kuin kaunokirjallisuudenkin kääntäjä. Aivan kuten kirjoitettu puhe ei ole puhutun kielen kopio, Baños-Piñeron ja Chaumen (2009) mukaan audiovisuaalisten teosten dialogin ei ole tarkoitus imitoida spontaania puhetta. Audiovisuaalisissa teoksissa, kuten elokuvissa ja televisiosarjoissa, dialogi on puhuttua eli se on sikäli autenttisempaa kuin esimerkiksi romaanien dialogi. Elokuvien dialogi ei kuitenkaan sekään vastaa täysin spontaania puhetta, sillä elokuvissa henkilöt puhuvat yleensä tiiviimmin ja selkeämmin kuin ihmiset oikeassa elämässä. Elokuvien dialogia tiivistetään esimerkiksi jättämällä puhekielen ”koukerot” ja toisto pois (Aaltonen 2002, 121). Toisaalta liian tiivis dialogi ei ole suotavaa, vaan sen tulee elää ja olla todentuntuista puhetta (mp.). Vaikka elokuvien dialogi on puhuttua, se perustuu kirjoitettuun tekstiin eli käsikirjoitukseen. Elokuvien dialogi voi siis vaikuttaa katsojasta spontaanilta, mutta se on tarkoin suunniteltua, jotta se loisi vaikutelman luonnollisesta puheesta (Baños-Piñero & Chaume 2009).

Jotkin kaunokirjallista kääntämistä ohjaavat rajoitukset puheen illuusion luomisessa koskettavat myös tekstityksiä. Tekstitystenkin puhe on kirjoitettua, ja katsojat näkevät sen kirjoitetussa muodossa. Luodessaan puheenomaisuutta tekstityksiin kääntäjän täytyy siis huomioida puhutun kielen tai puhekielen piirteiden korostuminen kirjoitetussa kielessä. Lisäksi kääntäjän tulee miettiä, minkälaista puhekielisyyden astetta katsoja sietää tekstityksiä lukiessaan. Kääntämisen tutkijan Alexandra Assis Rosan (2001, 218) mukaan puhekieliset piirteet ovat tekstityksissä harvinaisia osaltaan juuri siksi, että kääntäjän tulee pitäytyä kirjoitetun kielen säännöissä. Puhutun kielen luomista tekstityksiin rajoittavat kuitenkin myös tekstityksille varattu tila ja aika (mp.). Kääntäjä Esko Vertanen (2007, 153) näkee, että slangin ja murteellisuuden välittäminen on tekstityksissä vaikeaa, koska repliikin sisällön on välityttävä katsojalle kerralla. Slangin ja murteellisuuden käyttö voi vaikeuttaa lukemista, jolloin repliikin sisältö saattaa mennä katsojalta ohi (mp.). Koska katsoja ei ainoastaan lue tekstityksiä, vaan myös samanaikaisesti katsoo kuvaa, puhutun kielen piirteitä saatetaan välttää, jottei ongelmia luettavuudessa syntyisi (Assis Rosa 2001, 218). Kielellinen variaatio, kuten esimerkiksi murre, välittyy katsojalle alkuperäisestä ääniraidasta, minkä takia sen ei välttämättä tarvitse näkyä tekstityksissä. Kuitenkin lähdekieltä huonosti tuntevalle kielellinen variaatio ei välttämättä välity, jolloin sen tuominen ilmi tekstityksissä voi olla suotavaa.

Dubbauksessa alkuperäinen ääniraita korvataan kohdekielisellä ääniraidalla, joten katsojalla ei ole mahdollisuutta kuulla alkuperäistä dialogia. Alkuperäisen dialogin sisältö, vaihtelu ja erilaiset vivahteet tulevat esille käännetystä dialogista. Dubbauksessa onkin syytä pyrkiä luomaan samantyylistä puhetta tai samanlaista puheen vaihtelua dialogiin kuin mitä alkuperäisessä on, jotta katsoja ei jää mistään paitsi. Dubbauksessa dialogi on myös puhuttua, mikä ainakin teoriassa tarkoittaa sitä, että siihen on mahdollista tuoda puhekielisyyksiä suuremmassa määrin kuin esimerkiksi tekstityksiin tai muuhun kirjoitettuun kieleen. Kuitenkin myös dubbauksen dialogi perustuu huolella laadittuun käsikirjoitukseen, mikä voi ohjata kääntäjää noudattamaan kirjoitetun kielen normeja ja käytänteitä. Dubbaukseen vaikuttavat myös kohdemaan normit, jotka saattavat suosia standardinomaista kieltä audiovisuaalisissa teoksissa (Baños-Piñero & Chaume 2009). Se, millaista kielellistä realismia dialogeissa tavoitellaan, vaihtelee yleisesti kulttuurista toiseen sekä ajallisesti yhden kulttuurin sisällä (Pavesi 2008, 80). Yhdessä kulttuurissa voidaan dialogia käännettäessä esimerkiksi suosia yleiskielisempää kieltä ja toisessa puhekielisyydet ovat sallitumpia. Lisäksi voidaan huomata, että puhekielen käyttö dialogeissa on muuttunut ajan kuluessa hyväksyttävämmäksi yhden kulttuurin sisällä. Audiovisuaalisten teosten kielen käyttöä ohjaavat myös ne käytänteet, jotka

syntyivät ja vahvistuivat elokuvan ja television syntyäikoina ja jotka vaihtelevat sen mukaan, esitetäänkö teos elokuvateatterissa, televisiossa vai internetissä (Baños-Piñero & Chaume 2009). Esimerkiksi televisiossa esitettävältä ohjelmalta voidaan vaatia yleiskielisempää kieltä kuin internetin suoratoistopalvelun kautta esittävältä ohjelmalta.

Dubbauksen dialogin ajallisella tilalla eli repliikin mitalla on myös vaikutusta siihen, kuinka spontaania dialogia dubbaukseen on mahdollista luoda (Baños-Piñero & Chaume 2009). Kielellisistä eroista johtuen repliikkejä voidaan joutua tiivistämään, mikä voi pakottaa kääntäjää tekemään valintoja sen välillä, mikä kuulostaa mahdollisimman luontevalta puheelta ja mikä mahtuu repliikille varattuun tilaan. Suomeksi dubattaessa juuri puhekielen käyttö voi auttaa repliikkien tiivistämisessä, koska suomen puhekieli lyhentää niin nomineja kuin verbejäkin. Suomeksi kääntävän onkin varottava käyttämästä liikaa puhekielisyyksiä tiivistämisen nimissä, jotta käännöksestä ei tule liian puhekielinen ja siten häiritsevä. Dubbauksen puheenomaisuuteen vaikuttaa luonnollisesti myös lähdetekstin puheenomaisuus. Luonnollista puhetta on helpompaa jäljitellä käännökseen, jos puhe on lähdetekstissä luonnollista (Pavesi 2008, 81). Lähdetekstin puhekielen tai muun kielellisen variaation käyttö voi siis herätellä kääntäjää käyttämään sitä myös käännöksessään.

Se, ovatko dubbaukset yleiskielisempiä vai puhekielisempiä lähdetekstiin verrattuna vaihtelee varmasti niin eri maissa kuin maan sisällä eri teoksissa. Tina Cuparin ja Alenka Valh Lopertin (2014) vertaileva tutkimus *Chicken Little* -animaatioelokuvan alkuperäisen version ja sloveeninkielisen dubbauksen puhekielisyydestä osoitti, että standardista kielestä poikkeaminen on yleisempää dubatussa kuin alkuperäisessä versiossa, mikä on johtanut siihen, että elokuvan päähenkilön puhe on dubbauksessa merkitympää. Huomattavin ero lähdetekstin ja dubbauksen välillä näkyy tutkijoiden mukaan siinä, että lähdetekstin yleiskielisiä sanoja oli käännetty dubbauksessa puhekielisiksi (mts. 187). Dubbauksen muutos puhekielisempää suuntaan on vaikuttanut Cuparin ja Valh Lopertin (mt.) mukaan päähenkilön henkilökuvaukseen, sillä puhekielisyyys korostaa joitakin päähenkilön ominaisuuksia, jotka eivät ole korostuneet lähdetekstissä. Puhekielen käyttö dubbauksessa voi siis vaikuttaa teoksen henkilökuvaukseen joko muuttamalla tai vahvistamalla sitä. Anna-Stiina Akkanen (2015, 62) huomasi *Hannah Montana* -televisiosarjan tekstitystä ja dubbausta vertailevassa pro gradu -tutkielmassaan, että dubbauksessa on käytetty enemmän karakterisoivaa eli henkilöitä kuvaavaa kieltä. Akkanen (mp.) huomasi, että etenkin puhekielen käytöllä on dubbauksessa merkittävä henkilökuvauksellinen funktio.

Suomessa, jossa dubataan lapsille suunnattuja elokuvia ja ohjelmia, dubbausten kieltä on hyvä käsitellä myös lapsille kääntämisen näkökulmasta. Luonnollisen kohdekielen luomisen lisäksi dubbauksen kääntäjän tulee myös miettiä, minkälainen kieli on kohdeyleisön eli lasten kannalta sopivaa. Lapsille kääntämistä tutkinut Riitta Oittinen (2000, 4; 26) näkee jokaisella kääntäjällä olevan oma lapsikäsitelmänsä, johon vaikuttavat muun muassa kääntäjän oma lapsuus, siihen liittyvät muistot ja kääntäjän nykyinen sisäinen lapsi. Tämä kääntäjän lapsikäsitelmä ohjaa sitä, miten hän kääntää lapsille tarkoitettuja teoksia (mt.). Kääntäjän lapsikäsitelmä voi esimerkiksi vaikuttaa siihen, minkälaisen kielen hän näkee lapsille sopivaksi. Lastenkirjallisuutta tutkineen Zohar Shavitin (2006, 26) mukaan lapsille käännettäessä kääntäjällä on enemmän vapauksia manipuloida tekstiä esimerkiksi tekemällä siihen muutoksia asioita poistamalla tai lisäämällä, jotta teksti olisi kasvatuksellisesti tai opettavaisesti hyvää. Manipulointia perustellaankin sillä, että se tekee tekstistä sopivamman ja hyödyllisemmän lapselle sekä sillä, että se tekee muun muassa kielestä sellaista, jonka yhteiskunta määrittelee lapsen kykenevän lukea ja ymmärtää. Tekstin sovittaminen lapsen ymmärtämisen tasolle on tällä hetkellä tekstien opettavaista funktiota vallitsevampi käytäntö. (Mp.) Tekstin kaikinpuolinen ymmärrettävyys korostuukin lastenkirjallisuudessa enemmän kuin aikuisten kirjallisuudessa (Puurtinen 2002, 85). Dubbauksien tulisi siis lapsille kääntämisen näkökulmasta olla kielellisesti lapsille sopivaa ja ymmärrettävää. Tiuhosen (2007, 182) mukaan lapset harjoittavat ja syventävät kielitaitoaan piirrettyjä katsomalla, joten jotta lapsi saisi hyvän kielenkäytön mallia, dubbauksen tulisi olla kielellisesti luontevaa, vivahteikasta, ilmeikästä ja monipuolista. Puheen illuusion luomisella ja kielellisellä variaatiolla voi siis olla positiivinen vaikutus lapsikäsitelmien omaan kielenkäyttöön.

Toisaalta vaikeiden puhekielen ilmaisujen käyttö voi myös haitata ymmärrettävyyttä. Hanna Paakkinen (2006) tutki pro gradu -tutkielmassaan sitä, miten pääkaupunkiseudun ulkopuolella asuvat lapset ymmärtävät suomeksi jälkiäänitetystä animaatioelokuvassa esiintyvää slangia, jolla on elokuvassa niin humoristinen kuin henkilökuvauksellinenkin funktio. Paakkisen tutkimus osoittaa, että lapsilla on vaikeuksia ymmärtää dubbauksessa esiintyvää slangia ja myös muita puhekielisiä ilmauksia. Paakkisen (mts. 97) mukaan kuitenkin kontekstilla on merkitystä siinä, ymmärtävätkö lapset slangi-ilmaisuja vai eivät. Koska audiovisuaalisessa teoksessa monimutkaiset ilmaisut esiintyvät kahdessa kontekstissa eli verbaalisessa ja visuaalisessa, ajoittainen sanastollinen hankaluus ei välttämättä haittaa koko teoksen ymmärtämistä. Paakkinen ehdottaakin, että slangia tai puhekielisiä ilmaisuja luotaisiin sellaisiin kohtiin, joissa konteksti auttaa niiden ymmärtämisessä. (Mp.)

Puhutun kielen tai puhekielen vaikutelmaa on mahdollista luoda dubbaukseen vapaammin kuin esimerkiksi romaaniin siksi, että dubbauksen dialogi on puhuttua. Kuitenkin myös dubbauksen dialogin puheenomaisuuteen vaikuttaa useita tekijöitä, jotka rajoittavat sitä, missä määrin puhuttua kieltä siihen voi luoda. Heinlahti (s. d.) toteaa, että tekstittäjän täytyy usein löytää tasapaino kirjoitetun kielen ja puhekielen välillä, mutta dubbauksessa pyritään käyttämään luontevaa puhekieltä. Esimerkiksi Marjaana Lehtomäki ja Soile Räihä (2011) huomasivat pro gradu -tutkielmassaan, että vaikka dubbauksessa ja tekstityksessä on käytetty puhekielen piirteitä säästeliäästi, dubbauksessa niitä on käytetty enemmän. Yleiskielen käyttö voi Heinlahden (s. d.) mukaan dubbauksessa vaikuttaa ”huvittavankin” korrektilta. Puhekielinen repliikki taas voi kirjoitettuna vaikuttaa oudolta, mutta puhuttuna se vaikuttaa luontevalta. Kuitenkin puhekielen ja etenkin slangin käytössä on eroavaisuuksia kanavien, ohjelmien ja hahmojen välillä. (Mt.)

Puhekielisyyden vaikutelmaa luodaan dialogiin käyttämällä tiettyjä puhutun kielen ja puhekielen piirteitä. Jotkin suomen puhekielen piirteet leimaavat puheen herkemmin puhekieliseksi kuin toiset. Esimerkiksi äänne- ja muoto-opilliset piirteet voivat antaa vaikutelman selvästi puhekielisemmästä puheesta kuin esimerkiksi tietyt sanastolliset tai lauserakenteelliset piirteet, jotka luovat enemmänkin aidon puheen tuntua. On kirjoittajan ja kääntäjän päätettävissä, minkälaisia piirteitä ja kuinka paljon hän käyttää luodakseen halutun vaikutelman puhutusta kielestä tai tietyn hahmon puheesta. Seuraavaksi esittelen yleisimpiä ja oman tutkielmani kannalta olennaisimpia puhekielen piirteitä, joilla puhekielisyyttä voidaan luoda dialogiin.

3.3 Puhekielen illuusion luominen

3.3.1 Äänne- ja muoto-opilliset piirteet

Puhekielelle tyypillisiä äänellisiä piirteitä ovat tiettyjen vokaalien ja konsonanttien poisjäänti ja muuttuminen. Esimerkiksi *i* voi jäädä pois sanan lopusta (*miks*) tai usein adjektiivin toisessa tavussa olevasta diftongista (*millanen, punanen*). Konsonanteista *n*, *t* ja *d* voivat jäädä sanoista pois (*millane, ei se tullu, mahoton*), ja konsonanttipari *ts* voi joidenkin sanojen kohdalla muuttua muotoon *tt* (*kattoo*). (Berg & Silfverberg 1997, 127–130.) Vokaalien ja konsonanttien poisjäänti ja muuttuminen ovat yleisiä etenkin lukusanoissa, jolloin esimerkiksi sanasta *viisi* tulee *viis* ja *seitsemästä* *seittemän*. Sen lisäksi, että vokaalit voivat jäädä sanoista pois, ne voivat myös muuttua pitkiksi vokaaleiksi diftongeissa ja vokaaliyhtymissä (*kauheasti* -> *kauheesti*, *pimeä* -> *pimee*) (Jarva & Nurmi 2006, 15). Kysymyspäätteet *ko* ja *kö* voivat muuttua muotoon

ks, joka voi myös sulautua persoonapronominin kanssa (*onks, tuleekse*), mutta *sinä*-pronomini voi yhdistyä verbin kanssa myös ilman kysymyspäätetä (*tuutsä*). Pronominit tai adverbit voivat myös assimiloitua *olla*-verbin tai kieltoverbin *ei* kanssa (*mulla on -> mullon, mulla ei -> mullei, siellä on -> siellon*). (Mts. 14–15.) Tätä ilmiötä, jossa sananloppuinen vokaali jää pois vokaalialkuisen sanan edeltä ja sanat äännetään yhteen, kutsutaan *elisioksi* (VISK 2008 § 38).

Joillakin pronomineilla ja verbeillä on puhekielessä niin sanottuja pikapuhemuotoja. Esimerkiksi persoonapronominien puhekieliset muodot *mä* ja *sä* taivutusmuotoineen ovat tavallisia puhekielessä. Myös muilla pronomineilla on pikapuhemuotoja, esimerkiksi *tää* (*tämä*), *toi* (*tuo*), *nää* (*nämä*) ja *noi* (*nuo*). Verbien pikapuhemuotoja ovat esimerkiksi *olla*-verbin erilaiset muodot, kuten *oo* (*ole*) ja *oon* (*olen*), sekä *mennä*-verbin eri muodot, kuten *mee* (*mene*) ja *meen* (*menen*). (Jarva & Nurmi 2006, 13.)

Tyypillisiä muoto-opillisia puhekielen piirteitä ovat inkongruenssi ja possessiivisuffiksien harvinaisuus. Yksi puhekielessä paljon esiintyvä inkongruenssin tyyppi on niin sanottu *me-passiivi*, jossa *me*-persoonan verbimuotojen *mme*-päätteen sijasta käytetään passiivia (Jarva & Nurmi 2006, 10). Esimerkiksi yleiskielinen *me opiskelemme* muuttuu puhekielessä muotoon *me opiskellaan*. Passiivin käyttö on puhekielessä tavallista myös tekijän hämärtämisessä (Kuiiri 2000, 14). Passiivia voidaan esimerkiksi käyttää itsestä puhuttaessa: *täältä tullaan* (*täältä minä tulen*). Monikon 1. persoonan verbintaivutuksen lisäksi inkongruenssia esiintyy puhekielessä myös monikon 2. ja 3. persoonan verbintaivutuksissa: *missä te ootte ollu* (*olleet*) ja *ne kaverit ei tajunnu* (*eivät tajunneet*) (Jarva & Nurmi 2006, 11).

Omistusliitteen eli possessiivisuffiksin käyttö on puhekielessä harvinaista, ja sen sijasta puhekielessä käytetään usein vain persoonapronominin genetiiviä, esimerkiksi *mis mun kirja on* (Berg & Silfverberg 1997, 139). Kuitenkin yksikön 2. persoonan omistusliite on puhekielessä tavallinen muodossa, jossa loppuvokaali jää pois: *sun kirjas* (*kirjasi*) (Jarva & Nurmi 2006, 12).

3.3.2 Sanastolliset piirteet

Sanastollisia puhekielen piirteitä ovat puhekieliset sanat ja ilmaukset, pronomien runsas käyttö sekä diskurssipartikkelien käyttö. Puhekielisiksi sanoiksi voidaan luokitella esimerkiksi affektiiviset sanat, slangijohdokset ja osittain myös vierasperäiset sanat (Jarva & Nurmi 2006, 17). Affektiivisuutta esiintyy usein syytösten, kiusoittelun, hellittelyn ja käskyjen yhteydessä sekä silloin, kun puhutaan arkaluontoisista asioista. Sanojen lisäksi affektiivisuutta voidaan

ilmaista myös äänen sävyllä ja voimakkuudella sekä eleillä ja ilmeillä. (Karvinen 2014, 18.) Jarva ja Nurmi (2006, 17) määrittelevät affektiset sanat vahvasti tunnepitoisiksi tai muilla tavoin tunneväritteisiksi sanoiksi. Vahvasti tunneväritteisiä sanoja ovat etenkin alatyyliset sanat, kirosanat, solvaukset ja haukkumasanat. Affektisia sanoja ovat myös esimerkiksi hellittelysanat, joilla voidaan ilmaista puhujien välistä läheistä suhdetta. (Mts. 17–18.)

Slangijohdokset ovat usein yhdyssanoista mutta myös muista sanoista tehtyjä lyhennettyjä muotoja. Tällaisia sanoja ovat esimerkiksi *jälkkäri* (*jälkiruoka* tai *jälki-istunto*), *tekstari* (*tekstiviesti*) ja *mahis* (*mahdollisuus*). Nimitys slangijohdos on jokseenkin harhaanjohtava, sillä kaikkia tällaisia sanoja ei voida pitää slangimaisina niiden yleistyneen käytön vuoksi. (Jarva & Nurmi 2006, 17–19.) Niitä voisikin nimittää yleiskielen sanojen puhekielisiksi johdoksiksi. Yleisesti tunnettuja, mutta kuitenkin slangiksi luokiteltavia sanoja esiintyy kuitenkin edelleen puhekielessä (Jarva & Nurmi 2006, mts. 24). Tällaisia ovat esimerkiksi *faija* (*isä*) ja *venata* (*odottaa*). Puhekielessä käytettyjä vierasperäisiä sanoja on aiemmin lainattu ruotsin kielestä, mutta nykyään niitä lainataan enemmänkin englannin kielestä. Vierasperäiset sanat voivat olla muun muassa arkielämään, muoti-ilmiöihin, viihteeseen, teknisiin keksintöihin ja eri ammatteihin ja harrastuksiin liittyviä sanoja. (Jarva & Nurmi 2006, 19.) Esimerkiksi sanat *fani*, *frendi* ja *futis* ovat puhekielessä esiintyviä vierasperäisiä sanoja.

Pronomineja käytetään puhekielessä runsaasti. Etenkin yksikön 1. ja 2. persoonan pronomineja käytetään puhekielessä paljon enemmän verrattuna kirjoitettuun kieleen, jossa käytetään yleensä vain verbejä, esimerkiksi *ootsä ~ oletko*. Myös pronomineja *se* ja *ne* käytetään puhekielessä paljon esimerkiksi silloin, kun viitataan ihmiseen kolmannessa persoonassa: *Näitsä sen (hänet) eilen?* (Jarva & Nurmi 2006, 12.) Pronominit *se* ja *ne* esiintyvät puhekielessä usein myös silloin, kun puhutaan tutusta tai aiemmin mainitusta asiasta (Berg & Silfverberg 1997, 135).

Diskurssipartikkelit ovat sellaisia kielen pieniä sanoja, joilla ei usein ole semanttista merkitystä, mutta joilla on kuitenkin monenlaisia keskusteluun liittyviä funktioita ja merkityksiä. Diskurssipartikkelit eivät ole sattumanvaraisesti puheeseen ripoteltuja ylimääräisiä sanoja, vaan niillä on puheessa tärkeitä tehtäviä. Ne jäsentävät, pitävät yllä ja ohjailevat keskustelua, ilmaisevat puhujan suhdetta sanomaan ja vastaanottajaan, pehmentävät sanomaa sekä antavat palautetta. (Tiittula 1992, 60–62.) Diskurssipartikkelit voivat esiintyä puheenvuoron alussa, keskellä tai lopussa, mutta etenkin palautetta ilmaisevat partikkelit esiintyvät usein puheenvuoron alussa, sillä silloin ne osoittavat puhujan suhdetta edeltävään puheenvuoroon ja

antavat viitteitä tulevasta sanomasta (Tiittula 1992, 63; Berg & Silfverberg 1997, 148). Berg ja Silfverberg (1997, 148–155) ovat jaotelleet diskurssipartikkelit niihin, jotka esiintyvät tavallisesti puheenvuoron alussa, ja niihin, jotka voivat esiintyä missä tahansa kohdassa puheenvuoroa. Ensimmäiseen ryhmään kuuluvat muun muassa partikkelit *ai, no, mut, jaa, joo, nii(n), just* sekä *jep* ja jälkimmäiseen *niinku, tota, hei, kato, kuule, sit ja nyt* (mp.). Nämä partikkelit voivat esiintyä puheessa yksinään tai muiden partikkelien tai sanojen kanssa. Esimerkiksi partikkelia *ai* voidaan käyttää puheessa partikkelin *nii(n)* tai kysymyssanan (*kuka, mikä*) kanssa.

3.3.3 Lauserakenteelliset piirteet

Bergin ja Silfverbergin (1997, 133) mukaan puhutussa kielessä ei ole samassa mielessä lauseita kuin kirjoitetussa kielessä. Puheenvuorot voivat esimerkiksi täydentää, jatkaa ja keskeyttää toisiaan sekä viitata niin puhetilanteeseen, ympäristöön tai puhujien yhteiseen kokemusmaailmaan, minkä takia lauseet ovat usein kirjoitetun kielen näkökulmasta epätäydellisiä (Jarva & Nurmi 2006, 8). Puhetilanteissa on myös viestin tulkitsemista ja ymmärtämistä auttavia lisätekijöitä, kuten esimerkiksi eleitä, ilmeitä ja äänenpainoja (Pääkkönen & Varis 2000, 27), jotka voivat myös täydentää esimerkiksi epätäydellistä tai kesken jäävää lausetta. Puhetilanteesta irrotettu lause ei siis välttämättä ole yksinään ymmärrettävissä, vaan se on tulkittavissa vasta siinä kontekstissa, jossa se esiintyy. Epätäydellinen lause voi myös johtua *elliptisestä* ilmauksesta. Ellipsillä tarkoitetaan sitä, että jotakin sanaa tai sananjaksoa ei toisteta, koska se esiintyy vierekkäisessä lauseessa lauseopillisesti samalla paikalla (VISK 2008 § 1177). Esimerkiksi lauseessa *tyttö nousi ja lähti ulos* on nominaalinen ellipsi ja lauseessa *äiti tykkää teestä mutta isä ei* on verbiosan ellipsi (mp.).

Lyhimmillään lauseet voivat olla yhden sanan mittaisia, esimerkiksi myöntäviä tai kielteisiä vastauksia, tai reagointia diskurssipartikkeleilla tai huudahduksilla. Toisaalta puheelle ovat tyypillisiä myös pitkät ketjuvirkkeet, joissa lauseita yhdistetään esimerkiksi *ja-* ja *että-*konjunktioilla (Jarva & Nurmi 2006, 8). Puhutun kielen lauseet ovat kuitenkin kirjoitetun kielen lauseita yksinkertaisempia (Tiittula 1992, 85). Kirjoitetussa kielessä esiintyy puhuttua kieltä useammin esimerkiksi raskaita attribuuttirakenteita, nominaalistuksia ja lauseenvastikkeita (mts. 86). Puheessa pitkät lauseenvastikkeet hankaloittavat puheen sisällön omaksumista ja tuottamista, joten niitä käytetään harvoin. Puheessa käytetyt lauseenvastikkeet ovatkin usein konkreettisia, esimerkiksi *hän tuli juosten*. (Iisa, Oittinen & Piehl 2012, 290.) Lauseenvastikkeiden eri tyyppejä ovat sanomista, ajattelemista tai huomaamista ilmaiseva

referatiivinen lauseenvastike, tarkoitusta ilmaiseva *finaalinen lauseenvastike*, aikaa ilmaiseva *temporaalinen lauseenvastike* ja tekemisen tapaa ilmaiseva *modaalinen lauseenvastike* (mts. 292–299). Puhekielessä esiintyy myös toistoa, joka voi liittyä puheen suunnitteluun, mutta sillä voidaan myös esimerkiksi tuoda sanottavalle painoa: *Teitsä jo läksyt? – Tein tein / Joo joo* (Berg & Silfverberg 1997, 139).

4 Henkilökuvaus

Henkilöhahmot ovat tärkeä osa tarinaa, sillä jos emme ole kiinnostuneita elokuvan hahmoista, emme luultavasti ole kiinnostuneita elokuvasta kokonaisuutena (Boggs 1991, 53). Henkilöhahmojen kautta lukija tai katsoja pääsee tarinaan sisälle. Hahmojen tulisikin vaikuttaa todentuntuilta, ymmärrettäviltä ja välittämisen arvoisilta, jotta he ovat kiinnostavia (Boggs 1991, 53). Seuraavaksi käsittelen erilaisia keinoja, joilla henkilöahmoja voidaan luonnehtia ja rakentaa.

4.1 Henkilökuvauksen keinoja

Keinoja luonnehtia eli karakterisoida henkilöahmoja on useita ja luonnollisesti eri keinot vaihtelevat sen mukaan, mistä mediasta on kyse. Esimerkiksi kirjallisissa teoksissa hahmon ulkonäkö ja hänen käyttäytymisensä tulee kuvailla, mutta elokuvissa nämä ovat suoraan katsojan nähtävissä. Vertailevan kirjallisuudentutkimuksen professori Shlomith Rimmon-Kenan (1991, 77) jakaa henkilökuvausta Joseph Eweniin (1971; 1980)² viitaten suoraan määrittelyyn ja epäsuoraan esittämiseen. Suorassa määrittelyssä henkilöahmon luonteenpiirteet mainitaan tekstissä suoraan. Epäsuorassa esittämisessä hahmon luonteenpiirteet tulevat esille muilla tavoin, ja lukijan tehtäväksi jää päätellä, mistä luonteenpiirteistä on kyse. Elokuvissa hahmoja kuvaillaan pitkälti epäsuorasti, sillä esimerkiksi kertojan ääni on elokuvissa harvinaisempi kuin kertomakirjallisuudessa.

Oman tutkimuskysymykseni kannalta dialogin funktio henkilökuvaajana on tärkein, joten käsittelen sitä tarkemmin omassa luvussaan. Dialogin lisäksi tutkimukseni kannalta olennaisia henkilökuvausta keinoja ovat myös **ulkonäkö, hahmojen toiminta, toisten hahmojen reaktiot, kontrasti, leitmotif ja stereotyyppi**. Esittelen näitä edellä mainittuja keinoja lyhyesti Joseph M. Boggsin (1991) sekä muiden tutkijoiden määritelmien kautta.

Boggsin (1991, 53) mukaan **ulkonäöllä** ja siten näyttelijävalinnoilla on merkittävä vaikutus henkilökuvaukseen, sillä useat näyttelijät paljastavat tiettyjä hahmon ominaisuuksia heti, kun näyttelijä on katsojan nähtävissä. Katsojat tekevät oletuksia hahmoista esimerkiksi näyttelijöiden kasvojen piirteiden, fyysisen olemuksen, vaatetuksen ja eleiden perusteella. Animaatioiden kohdalla ulkonäön henkilökuvaus ei perustu ääninäyttelijän fyysisiin ominaisuuksiin, vaan animaation tekijöiden luomaan kuvitukseen. On kuitenkin mahdollista,

² Ewen, Joseph 1971. The Theory of Character in Narrative Fiction. *Hasifrut* 3. 1–30; Ewen, Joseph 1980. *Character in Narrative*. Tel Aviv: Sifriyat Poalim.

että ääninäyttelijän fyysiset ominaisuudet tai heidän tapansa elehtiä äänittämisen aikana voivat jollakin tavalla näkyä hahmon ulkonäössä tai tavassa liikkua ja elehtiä, jos hahmot esimerkiksi animoidaan dialogin äänittämisen jälkeen.

Rimmon-Kenan (1991, 85) mainitsee hahmon ulkonäölliset piirteet, joille hahmo ei mahda mitään, kuten esimerkiksi pituus ja silmien väri, sekä piirteet, jotka riippuvat ainakin osin hahmosta itsestään, kuten esimerkiksi kampa ja vaatetus. Kampauksella ja vaatetuksella voidaan kuvastaa esimerkiksi sitä, onko hahmo rikas vai köyhä, tai onko hän hyvin tarkka ulkonäöstään vai ei. Kuitenkin myös hahmon pituus tai koko voivat olla karakterisoivia ominaisuuksia. Esimerkiksi vuonna 2018 ilmestyneen animaatioelokuvan *Spider-Man: kohti Hämmäkkiversumia* antagonisti on niin isokokoinen, että joissain kohtauksissa hän valtaa koko kuvan, mikä antaa hänestä vaikutelman uhkaavana ja pelottavana hahmona. Boggsin (1991, 53) mukaan katsojan ensivaikutelma hahmosta hänen ulkonäkönsä perusteella voi osoittautua vääräksi, mutta siitä huolimatta ulkonäkö on merkittävä henkilökuvauksen keino.

Boggs (1991, 54–55) näkee **ulkoisen toiminnan** antavan hahmosta parhaan kuvan. Hahmojen ei tulisi tehdä asioita vain juonen etenemisen takia, vaan hahmon itsensä ja hänen toimintansa välillä tulisi olla selvä yhteys. Hahmon tekojen tulisi heijastaa hänen persoonallisuuttaan ja motivaatioitaan. Henkilökuvauksen kannalta suurempia tekoja tärkeämpiä ja tehokkaampia ovat pienet, merkityksettömiltä vaikuttavat teot. Esimerkiksi se, että hahmo pelastaa palavasta talosta lapsen lisäksi lapselle tärkeän lelun voi olla henkilökuvauksellisesti kiinnostavampaa kuin jos hän pelastaisi vain lapsen, sillä ensin mainittu tapaus voi paljastaa hahmosta muutakin kuin vain hänen hyvyytensä. (Mp.) Rimmon-Kenan (1991, 80) mainitsee henkilökuvausta rakentavaksi toiminnaksi hahmon suorittamien tekojen lisäksi laiminlyönnit eli teot, jotka hahmo jättää tekemättä. Esimerkiksi se, että hahmo ei pelasta toista hahmoa pulasta voi kertoa ensimmäisen hahmon pahuudesta. Tekemättä jäänyt teko voi myös jäädä kalvamaan hahmoa, mikä voi nousta merkittäväksi osaksi tarinaa.

Ulkoisen toiminnan lisäksi tärkeää on myös hahmon **sisäinen toiminta**, joka tapahtuu hahmon ajatuksissa, toiveissa, muistissa, peloissa ja fantasioissa. Hahmojen toiveet, unelmat ja tavoitteet voivat olla yhtä tärkeitä kuin heidän tekemänsä teot. Lisäksi hahmojen pelot ja epävarmuudet voivat olla heille yhtä tärkeitä kuin heidän kokemansa konfliktit ja onnettomuudet. Elokuville hahmojen sisäistä ajatus- ja kokemusmaailmaa voidaan tuoda visuaalisesti tai auditiivisesti ilmi. Katsojalle voidaan esimerkiksi näyttää vilahduksia hahmojen muistoista ja auditiivisesti tuoda ilmi heidän ajatuksiaan. Katsojalle voidaan myös

näyttää lähikuva hahmon kasvoista epätavanomaisen reaktion hetkellä. Myös musiikki voi ilmaista hahmon sen hetkistä ajatusmaailmaa. (Boggs 1991, 56.)

Se, millä tavalla **muut hahmot reagoivat** toisiin hahmoihin sekä **hahmojen väliset kontrastit** esimerkiksi ulkonäössä, käyttäytymisessä ja mielipiteissä ovat tehokas henkilökuvauksen keino. Katsojalla voi olla runsaasti informaatiota tietystä hahmosta ennen hänen ensimmäistä esiintymistään muiden hahmojen kertomusten ja reaktioiden perusteella. (Boggs 1991, 56–57.) Rimmon-Kenan (1991, 90) kirjoittaa, että kun kaksi henkilöä esitetään samanlaisissa olosuhteissa, heidän käyttäytymisensä samankaltaisuus tai vastakkaisuus kuvaa heitä kumpaakin. Esimerkiksi se, miten kaksi hahmoa käyttäytyy vastoinkäymisen edessä, voi luoda kontrastia heidän välilleen, jos toisen reaktio vastoinkäymiseen on optimistinen ja toisen pessimistinen. Lastenkirjallisuuden tutkijan Maria Nikolajevan (2002, 277) mukaan lukija ei välttämättä aina kiinnitä huomiota hahmojen välisiin kontrasteihin, mutta ne kuitenkin edesauttavat lukijoiden käsitystä hahmoista. Elokuville katsojien on kuitenkin mahdotonta olla huomaamatta etenkin ulkonäöllisiä kontrasteja, ja Boggsin (1991, 57) mukaan elokuvissa hahmojen ulkonäöllisiä kontrasteja saatetaankin hyödyntää esimerkiksi esittämällä toinen hahmo pitkänä ja toinen lyhyenä, jolloin myös heidän vastakkaiset luonteensa tulevat selvemmin esille.

Jotta hahmo piirtyisi mieleemme, näyttelijät saattavat käyttää **karikatyyrisiä** keinoja esimerkiksi liioittelemalla tai vääristämällä hahmon joitakin hallitsevia ominaisuuksia tai luonteenpiirteitä. Samantyylinen keino on **leitmotif**, joka tarkoittaa esimerkiksi tietyn ilmaisun, eleen tai liikehännän toistamista hahmon toiminnassa. (Boggs 1991, 58.) **Stereotypeillä** on ennalta odotettuja, tietylle fiktiiviselle ihmisryhmälle ominaisia käyttäytymismalleja. Esimerkiksi rikas ”playboy” on stereotyyppinen hahmo. (Mts. 61.) Stereotyypin voi nähdä yhdenlaisena hahmotyyppinä, mutta myös henkilökuvauksellisenä keinona, jos tiettyjä katsojien tunnistettavia stereotyyppisiä ominaisuuksia käytetään vahvistamaan hahmon luonnetta tai jotakin piirrettä. Esimerkiksi silmälasit voivat ilmentää hahmon nörttimäisyyttä.

Rimmon-Kenanin (1991, 91) mukaan tietty henkilökuvauksen keino ei välttämättä kerro vain yhdestä hahmon piirteestä ja sulje toisia pois. Yksi henkilökuvauksessa käytetty keino voi viitata useaan hahmon piirteeseen ja rinnastaa niitä toisiinsa. Eri henkilökuvauksen keinot voivat myös herättää lukijassa epävarmuutta hahmon piirteiden tulkinnassa, jos ne ovat ristiriidassa toistensa kanssa. (Mp.) Eri keinot voivat myös vaatia lukijalta tai katsojalta enemmän työtä ja aktiivisuutta, jotta keinojen vihjaamat piirteet tulevat ymmärretyiksi. Jotkin

keinot voivat hahmoa luonnehtiessaan olla liian monimutkaisia tai hienovaraisia, jotta kaikki lukijat tai katsojat huomaisivat ne. Aiempi luku- ja katselu kokemus auttaakin paljon tiettyjen piirteiden huomaamisessa. (Nikolajeva 2002, 281.) Rimmon-Kenan (1991, 91) toteaa myös, että toiset henkilökuvausten keinot ovat hahmon kuvauksessa keskeisempiä kuin toiset, ja eri hahmoja voidaan kuvata eri keinoin.

4.2 Dialogi henkilökuvaajana

Muiden keinojen, kuten ulkonäön ja hahmon toiminnan lisäksi myös dialogi luonnehtii hahmoja, mutta sillä on tarinoissa ja teoksissa usein muitakin funktiota. Dialogi esimerkiksi välittää informaatiota, kuljettaa juonta eteenpäin ja luo teoksen tapahtumaympäristöä (Aaltonen 2002, 120; ks. myös Kozloff 2000, 33; Page 1988, 55). Dialogilla on kuitenkin erityinen rooli etenkin henkilökuvauksessa, sillä tunnistamme henkilöt enemmänkin heidän tavastaan puhua kuin siitä, mitä heistä kerrotaan tekstissä (Page 1998, 16). Elokuvissa ei ole usein kerronnallista elementtiä samoin kuin kirjoissa, joten dialogin rooli henkilökuvauksessa voi korostua. Toisaalta se, mitä hahmosta kerrotaan tekstissä, tulee elokuvissa ilmi visuaalisesti esimerkiksi puvustuksessa ja näyttelijän eleissä. Elokuvien hahmot varmasti jäävätkin katsojien mieleen paljolti heidän ulkonäkönsä, mutta myös heidän puhetapansa kautta.

Yksinkertaisimmillaan dialogi erottaa tarinan eri henkilöt toisistaan esimerkiksi selkeyden tai vaihtelun vuoksi (Page 1998, 16). Dialogin merkittävämpi funktio henkilökuvauksen kannalta on kuitenkin tehdä hahmoista todentuntuisia (Kozloff 2000, 43). Vaikka hahmojen puhe ei vastaa realistista puhetta, heidän puheensa kuitenkin luo heistä vaikutelmaa todentuntuista ihmisistä, joihin lukija tai katsoja voi samaistua. Dialogi on myös usein tarkoituksella rakennettu luonnehtimaan henkilöhahmoja tietyllä tavalla (Kozloff 2000, 44). Henkilöhahmojen puhe voikin olla ainakin tietyssä määrin liioiteltua, jotta haluttu vaikutelma hahmon luonteesta tai muista piirteistä tulee esille. Boggsin (1991, 54) mukaan oleellista henkilöhahmojen luonnehdinnan kannalta on toisaalta se, mitä hahmot sanovat, ja toisaalta se, miten he sen sanovat. Nikolajeva (2002, 223) mainitsee näiden lisäksi vielä sen, miksi hahmot sanovat jotakin, eli mikä syy tai motivaatio on sanotun asian takana. Kirjoissa puheen sisältö, muoto ja merkitys tulevat esille sekä suoran että epäsuoran esityksen kautta. Esimerkiksi ennen hahmon suoraa puhetta tai sen jälkeen kertoja voi antaa monenlaista informaatiota, joka esimerkiksi kertoo hahmon äänensävyä, mielentilasta ja siitä, puhuuko hän totta vai ei, ja miksi hän sanoi, mitä sanoi. Elokuvissa tai televisio-ohjelmissa dialogi on usein suoraa esitystä, mutta esimerkiksi hahmon äänensävy ja mielentila tulevat esille visuaalisesti ja auditiivisesti.

Elokuviissa hahmojen ajatukset, asenteet ja tunteet voidaankin paljastaa sanavalintojen, äänensävyyn, painotuksen ja taukojen kautta (Boggs 1991, 54). Myös ilmeet ja elekieli voivat kertoa puhujan tunnetilasta ja asenteista. Hahmon puheen totuudenmukaisuutta ja sen takana olevia syitä voi kuitenkin olla vaikeampaa tulkita visuaalisen ja auditiivisen informaation avulla, mutta ne voivat tulla esille hahmon aiempien tekojen ja sanottujen asioiden kautta.

Nikolajevan (2002, 227–228) mukaan kertoja voi tiivistää hahmojen puhetta epäsuoran esityksen kautta. Tiivistyksen syynä voi olla säästää lukijaa pitkän tekstin tai jo tiedetyn asian lukemisessa, mutta sillä voidaan myös luonnehtia hahmoja (mp.). Nikolajeva (mts. 229–230) käyttää jälkimmäisestä esimerkkinä *Nalle Puhin* Pöllöä, jonka puheen tiivistäminen epäsuoran esityksen kautta kertoo Pöllön olevan jaaritteleva puhuja, joka rakastaa pitkiä ja vaikeita sanoja. Elokuviissa samanlainen vaikutelma voitaisiin antaa kohdistamalla kamera jaarittelevasta henkilöstä toiseen silmiä pyörittelevään tai hämmentyneeltä näyttävään henkilöön samalla, kun jaarittelevan henkilön puhe hiljenee taustaaänneksi. Nikolajevan (2002, 231) mukaan suora puhe on henkilökuvauksen kannalta erittäin vaativa ja hämmentävä puheen esittämisen tapa, sillä lukijan on tulkittava puhetta yksin, ilman kertojan ääntä. Elokuviissa katsojaa auttaa visuaalisesti ja auditiivisesti välittyvä informaatio, mutta näillä voidaan tarkoituksella johtaa katsojaa harhaan, tai ne voivat olla ristiriitaisia tai vaikeita tulkita, jolloin katsojalla ei ole varmuutta hahmon todellisesta luonteesta tai tarkoitusteristä.

Henkilökuvauksen kannalta tärkeää on myös se, mitä hahmo sanoo hänelle tapahtuvista asioista, hänestä itsestään ja muista hahmoista (mts. 234). Hahmojen reaktiot erilaisiin tilanteisiin ja tapahtumiin voidaan helposti ilmaista heidän puheensa kautta. Useamman hahmon reaktiot samaan tilanteeseen myös rinnastavat reaktiot toisiinsa, mikä luo hahmojen välille kontrastia. Se, mitä hahmot sanovat toisistaan, paljastaa asioita sekä puheen kohteesta että puhujasta itsestään. (Mts. 235.) Tästä esimerkkinä Nikolajeva (mp.) mainitsee teoksen *Ylpeys ja Ennakkoluulo*, jossa hahmot arvostelevat muita hahmoja jatkuvasti. Lukija pystyy luomaan kuvaa arvostelun kohteista kommenttien sisällön kautta mutta myös arvostelijoista esimerkiksi sen perusteella, ovatko puheet todenmukaisia, keksittyjä vai liioiteltuja, ja kumpuavatko ne esimerkiksi kateudesta. Muilla hahmoilla voikin olla monenlaisia syitä kertoa valeita toisista hahmoista, ja lukija (tai katsoja) voi joutua pohtimaan keneen hänen tulisi luottaa (Nikolajeva 2002, 235–236). Hahmon kertomat asiat hänestä itsestään voivat myös olla epätodenmukaisia tai liioiteltuja. Hahmo voi esimerkiksi rehennellä osaavansa tehdä jotain, mutta hänen toimintansa kautta tämä osoittautuu valheeksi, jolloin hahmon voidaan tulkita

olevan ehkä liiankin itsevarma. (Mts 236.) Myös hahmojen väliset keskustelut voivat paljastaa esimerkiksi asioita toisen tai molempien hahmojen menneisyydestä tai kertoa siitä, minkälainen suhde heillä on toisiinsa (Kozloff 2000, 45). Hahmojen tapa puhua toisilleen voi muun muassa kertoa heidän läheisestä suhteestaan, heidän välisestä inhostaan tai heidän keskinäisestä hierarkiastaan.

Se, minkälaista henkilöahmojen puhe on kieliopiltaan, lauserakenteeltaan ja sanastoltaan sekä minkälaista kielellistä variaatiota he käyttävät, kertoo paljon esimerkiksi hahmon sosiaalisesta ja ekonomisesta taustasta sekä koulutuksen tasosta (Boggs 1991, 54). Murteella voidaan liittää hahmo tietyn alueen puhujiksi ja puhekielellä ilmaista hahmon sosiaalista taustaa. Esimerkiksi työlaistaustainen hahmo voi käyttää enemmän puhekielisiä piirteitä kuin yhteiskunnassa korkeassa asemassa oleva aateline, joka puhuu yleiskielisemmin. Tämänkaltaisen ero eri hahmojen puhetyyleissä luokin heidän välilleen kontrastia, jota voidaan korostaa muidenkin keinojen, kuten esimerkiksi ulkonäön kautta. Puhekielen ja etenkin slangin käyttö voi myös kertoa puhujan nuoresta iästä, ja murteella voidaan ilmaista hahmon koomisuutta (Nikolajeva 2002, 238).

Pagen (1988, 56) mukaan hahmojen puhe voi olla sekä dialektistä että idiolektistä. Dialektinen puhe yhdistää hahmon johonkin ryhmään kuuluvaksi ja idiolektinen puhe ilmaisee hahmon yksilöllisyyttä ja antaa lukijalle vaikutelman ainutlaatuisesta hahmosta. Dialektisuutta voidaan esimerkiksi tuoda esille alueellisen tai sosiaalisen murteen käytöllä, ja idiolektiä jollakin puheen leitmotifilla eli toistuvalla puheen piirteellä tai ilmaisulla. Page (1988, 97–98) korostaa, että hahmon puheessa voi samanaikaisesti olla dialektisiä piirteitä, jotka yhdistävät hänet tietyn ryhmän edustajaksi ja idiolektisiä piirteitä, jotka erottavat hänet tarinan muista hahmoista. Nikolajevan (2002, 237) mukaan puheen ominaispiirteitä käytetään usein luomaan etenkin humoristisia sivu- ja taustahahmoja, ja usein tietty puheen toistuva piirre on riittävä antamaan vaikutelman värikkästä sivuhahmosta. Hahmoa ja hänen kehitystään tarinan aikana voidaan ilmaista muuttamalla hänen puhettaan tarinan edetessä (mts. 237–238). Puheen muutoksella voidaan esimerkiksi ilmaista hahmon ikääntymistä tai henkistä kehittymistä tarinan aikana. Muutos voi myös olla hetkellistä ja johtua puhetilanteesta ja siitä, kenelle hahmo puhuu.

5 Tutkimusaineisto ja menetelmä

5.1 Voltron – Universumin soturi

Tutkimukseni aineistona on amerikkalaisen animaationsarjan *Voltron – Universumin soturi* (eng. *Legendary Defender*) suomenkielinen jälkiäänitys. Voltronin on tuottanut DreamWorks Animation ja World Events Productions, ja animaation on tehnyt eteläkorealainen Studio Mir. Sarjassa on kahdeksan tuotantokautta ja yhteensä 78 jaksoa, joista olen valinnut omaan aineistooni kahdeksan. Kaikki jaksot sisältävä aineisto olisi tutkielmani kokoa ajatellen liian laaja, joten rajasin aineiston koskemaan kahdeksaa jaksoa, minkä uskon olevan riittävä määrä vastaamaan tutkimiskysymyksiini. Sarjan ensimmäinen tuotantokausi ilmestyi maailmanlaajuisesti Netflix-suoratoistopalveluun kesäkuussa 2016 ja viimeinen joulukuussa 2018.

Voltron kertoo viidestä nuoresta avaruuslentäjästä, jotka päätyvät robottileijonien piloteiksi eli *paladiineiksi*. Robottileijonien avulla paladiinit voivat muodostaa suuren robottisoturin, Voltronin, joka luotiin kymmeniä tuhansia vuosia sitten suojelemaan universumia pahuudelta (Voltron s. d.). Paladiinien tehtävänä on kukistaa Galra-imperiumi, joka pahan keisarin, Zarkonin, johtamana on tuhonnut kokonaisia sivilisaatioita ja orjuuttanut kansoja ympäri universumia. Viiden nuoren eli Shiron, Keithin, Lancen, Hunkin ja Pidgen lisäksi mukana taistelussa pahuutta vastaan ovat myös prinsessa Allura ja hänen kuninkaallinen neuvonantajansa Coran. Voltron-sarjan animaatio on laadultaan tasokasta. Erilaiset taistelukohtaukset ja hahmojen liikkuminen on laadukkaasti animoitua, ja myös hahmojen suunliikkeiden animointi on tasoa, jota voi nykypäivän tietokoneanimaatioilta odottaa. Sen sijaan, että hahmojen suunliikkeet olisivat pelkistettyjä, niissä on erilaisia muotoja sekä realistisuutta, sillä hampaat ja kieli näkyvät hahmojen puhuessa. Myös ääninäyttely on tasokasta niin alkuperäisessä versiossa kuin suomenkielisessä dubbauksessakin.

Sarjan seitsemän ensimmäisen tuotantokauden suomenkielisen dubbauksen on toteuttanut Tuotantotalo Werne ja viimeisen Uptempo. Kolmen ensimmäisen tuotantokauden on kääntänyt Jari Siltakoski ja kausien 4–7 kääntäjä on Aksu Palmén, joka on myös ääninäytellyt Keithin roolin. Viimeisen kauden kääntäjää ei ole erikseen nimetty, vaan käännöksen tekijäksi on ilmoitettu käännöstoimisto Fiabe. Suomenkielisen jälkiäänityksen ohjaajia on useita ja ohjaajien määrä vaihtelee jaksoittain niin, että tietyt nimet kuitenkin toistuvat. Viimeisen kauden kohdalla tilanne on tuotantoyhtiön vaihtumisesta johtuen eri ja ohjaajina ovat läpi kauden Bruno ja Jonas Lähtenmäki.

Olen rajannut aineiston valitsemalla sarjan jokaiselta tuotantokaudelta yhden jakson eli aineistoa on kerätty yhteensä kahdeksasta noin 20 minuuttia kestävästä jaksosta (ks. liite 1). Lisäksi rajasin aineistoa valitsemalla tarkasteltavaksi vain seitsemän päähenkilön eli Shiron, Keithin, Lancen, Hunkin, Pidgen, Alluran ja Coranin repliikit. Valitsin jaksot sillä perusteella, että kaikki tai lähes kaikki seitsemän päähenkilöä ovat jaksossa mukana ja että jaksossa on riittävä määrä päähenkilöiden dialogia. Sarjassa on esimerkiksi jaksoja, jotka ovat enemmän toimintapainotteisia, jolloin dialogia on verrattain vähän. Pyrin myös valitsemaan jaksot siten, että kerättyjen repliikkien määrissä ei olisi suuria eroavaisuuksia hahmojen välillä. Kuitenkin sarjan juoneen ja hahmoihin liittyvistä syistä joillakin päähenkilöillä on läpi sarjan enemmän dialogia kuin toisilla, joten myös tämän tutkielman aineistossa jotkin päähenkilöt ovat enemmän edustettuina kuin toiset repliikkien määrissä.

5.2 Tutkimusmenetelmän kuvaus

Tarkastelen aineistoani laadullisen lähestymistavan kautta eli tarkastelen ja analysoin keräämääni aineistoa tutkimuskysymyksieni näkökulmasta. Laadulliselle tutkimukselle tyypillisesti tutkimukseni lähtee siis liikkeelle aineistosta, jonka mukaan teoriatausta ja tutkimusmetodi on rakennettu. Olen litteroinut valitsemistani jaksoista päähenkilöiden suomenkieliset repliikit kirjalliseen muotoon, minkä jälkeen etsin repliikeistä kaikki löytämäni puhekielen piirteet. Erittelin kunkin hahmon repliikkien puhekielisyydet teorialähteiden avulla kolmeen kategoriaan eli äänne- ja muoto-opillisiin, lauserakenteellisiin ja sanastollisiin piirteisiin. Tämän jälkeen olen käynyt aineistoni uudelleen läpi videokuvan kanssa ja merkinnyt ylös kohtia, joissa huulisynkronia tai isokronia on näyttänyt vaikuttaneen repliikissä olevaan puhekielisyyteen tai hahmon puhetyylistä poikkeavaan muotoon.

Tarkoitukseni on ensinnäkin selvittää, minkälaisia puhekielisyyksiä Voltronin päähenkilöiden puheessa esiintyy sarjan suomenkielisessä dubbauksessa. Vertaamalla hahmojen käyttämiä puhekielisyyksiä toisiinsa ja tarkastelemalla niitä kontekstin avulla, pohdin niiden henkilökuvauksellisia syitä. Lisäksi tarkastelen, millä tavalla huulisynkronia ja isokronia ovat näyttäneet vaikuttaneen hahmojen käyttämiin puhekielisyyksiin. Olen myös ottanut huomioon kohtia, joissa synkronia on näyttänyt vaikuttaneen siihen, että hahmo käyttää hänelle rakennetusta puhetyylistä poikkeavaa muotoa. Olen myös kiinnostunut tarkastelemaan sitä, onko hahmojen käyttämä puhe johdonmukaista läpi sarjan, vai onko siinä tapahtunut muutoksia esimerkiksi yleiskielisempään suuntaan, ja mistä mahdolliset muutokset voivat johtua. Henkilökuvaksen ja etenkin synkronian vaikutuksia tarkastellessani tarkoitukseni ei ole

arvostella kääntäjien työtä, vaan analysoida oman tulkintani kautta sitä, missä määrin henkilökuvauksen rakentaminen ja synkronian tavoittelu voi vaikuttaa puhekielen käyttöön dubbauksessa. Koska tutkimukseni on tapaustutkimus, sen tulokset eivät ole yleispäteviä. Uskon tuloksien kuitenkin antavan viitteitä etenkin siitä, missä määrin synkronian tavoittelu voi vaikuttaa puhekielisyyksien käyttöön.

6 Henkilökuvauksen ja synkronian vaikutukset tutkimusaineiston puhekielisyyteen

Tämä luku käsittelee sitä, miten henkilökuvaus ja synkronia ovat vaikuttaneet suomeksi dubatun *Voltron – Universumin soturi* -sarjan seitsemän päähenkilön puheessa esiintyviin puhekielisyyksiin. Kaikki tässä luvussa esiintyvät numeroidut ja leipätekstissä olevat esimerkit ovat aineistosta poimittuja. Numeroituihin esimerkkeihin on merkitty repliikin puhuvan hahmon nimi ja se, miltä kaudelta (K) ja mistä jaksosta (J) kyseinen esimerkki on otettu. Kaikki esimerkit eivät ole kokonaisia repliikkejä, vaan joistakin repliikeistä on valittu esimerkkeihin vain yksi tai useampi lause. Puhuessani *paladiineista* viitataan aina viiteen nuoreen päähenkilöön eli Shiroon, Keithiin, Lanceen, Hunkiin ja Pidgeen.

6.1 Puhekielisyyden ja henkilökuvaus

6.1.1 Äänne- ja muoto-opilliset piirteet

Suurin paladiinien ja Alluran sekä Coranin puhetyylejä erottava piirre on se, että viiden nuoren puheen luomiseen on käytetty verrattain paljon äänne- ja muoto-opillisia piirteitä. Äänne- ja muoto-opillisiin piirteisiin kuuluu muun muassa äänneiden poisjätto ja muuttuminen, elisio, pronominiinien ja tiettyjen verbien pikapuhemuodot, inkongruenssi ja possessiivisuffiksien harvinaisuus, ja näitä kaikkia esiintyy paladiinien puheessa. Muutama muoto-opillinen piirre esiintyy myös Coranin puheessa, mutta Alluran puheessa esiintyvä ainut äänneopillinen piirre on pronominiin *meidät* lausuminen muodossa *meijät* ensimmäisen kauden toisessa jaksossa, mutta sekin on enemmän murteellinen kuin puhekielinen piirre. Se ei myöskään esiinny Alluran puheessa missään muussa aineistoon valitussa jaksossa, joten on mahdollista, että kyse on vain ääninäyttelijän ”lipsahduksesta”, eikä Alluran puhetyyliin tietoisesti valitusta murteellisesta piirteestä. Coranin puheessa esiintyvät muoto-opilliset puhekielen piirteet esiintyvät aineistossa vain muutaman kerran kahdessa jaksossa, ja lisäksi yhteen Coranin puheessa esiintyvään puhekielisyyteen on näyttänyt vaikuttavan synkronia. Seuraavissa esimerkeissä on esitelty Coranin puheessa esiintyvät muoto-opilliset puhekielen piirteet. Esimerkissä 1 Coran puhuu kuvitteelliselle Alluran päälle ja kehottaa häntä lausumaan viimeiset sanansa ennen kuolemaansa.

Esimerkki 1. Coran: Lausu viimeiset sanat. (K1J2)

Repliikistä on jätetty pois omistusliite lauseen viimeisestä sanasta (*sanasi* -> *sanat*), mikä on puhekielinen piirre.

Esimerkissä 2 Coran jää kahden muun sivuhahmon kanssa korjaamaan linnaa, kun muut lähtevät tuhoamaan todellisuuksien välistä porttia.

Esimerkki 2. Coran: Jatkan työskentelyä linnassa, että saadaan se korjattua ennen Lotorin saapumista. (K6J6)

Coran käyttää passiivimuotoista verbiä monikon 1. persoonan muotona (*saadaan*). Tämä voi myös olla puhekielessä esiintyvän passiivin käyttöä itsestä puhuessa, sillä Coran aloittaa repliikin 1. persoonassa taivutetulla verbillä *jatkan* eli voisi olettaa, että hän puhuu koko repliikin ajan itsestään. Coran käyttää passiivia puhuessaan itsestään myös muualla, kuten esimerkissä 3.

Esimerkki 3. Coran: Suojelkaa tai jätte suojatta. Lisätään vaikeutta. (K1J2)

Esimerkissä Coran viittaa itseensä passiivilla (*lisätään*), minkä hän tekee myös toisaalla, samassa jaksossa passiivissa olevalla verbillä *tiedetään*. Puhujaan itseensä viittaavaa passiivia käyttävät myös Lance, Hunk ja Pidge, mutta Coranin tavoin kyse on vain muutamasta yksittäisestä kerrasta kuin läpi aineiston esiintyvistä piirteistä.

Viiden nuoren puheessa esiintyviä äänneopillisia puhekielisyyksiä ovat äänteiden poisjäänti ja muuttuminen, elisio sekä tiettyjen pronominiin ja verbien pikapuhemuodot, ja muoto-opillisia piirteitä ovat inkongruenssi ja omistusliitteiden poisjäänti. Esimerkeissä 4–7 esittelen paladiinien käyttämiä äänneopillisia puhekielisyyksiä.

Esimerkki 4. Hunk: Hei, kaikki ei oo nukkunu vuosituhansia. Maanantain jälkeen oon avaruusmatkailu, taistellu sitä Zarkonia vastaan, ja syöny jotain ihme mönjää. (K1J2)

Esimerkki 5. Lance: Auh, teit ton tahallas!

Keith: Sä et kuunnellu.

Lance: Sä käskit kääntyy. (K1J2)

Esimerkissä 4 Hunkin repliikissä *t*-äänne ja pois sanojen lopusta (*nukkunu*, *taistellu*, *syöny*). Myös esimerkissä 5 *t* jää pois sanasta *kuunnellu*, ja sanan *tahallas* omistusliitteessä jää pois *i*-äänne. Äänteiden katoaminen etenkin lukusanoista on yleinen paladiinien puheessa esiintyvä puhekielen piirre.

Esimerkki 6. Lance: Mä oon vähän laskenu, ku Shiro tuli takas, paladiineja on kuus, mut leijonia vaan viis eli sit vissiin paladiineja on yks liikaa. (K3J6)

Esimerkissä 6 Lancen repliikin lukusanoissa esiintyy *i*:n loppuheittoa (*kuus*, *viis*, *yks*). Lukusanat myös lyhentyvät paladiinien puheessa muualla aineistossa, esimerkiksi *ensimmäinen* lyhentyä muotoon *eka* ja *kymmenen* muotoon *kymppi*. Viiden nuoren puheessa tapahtuu myös hyvin paljon vokaalien pidentymistä vokaaliyhtymissä.

Esimerkki 7. Pidge: Tosi outoo. Koneet on aina ollu mun ainoo linkki muuhun maailmaan, mut nyt musta tuntuu kuin olisin yhteydessä kaikkeen. (K2J4)

Esimerkissä 7 vokaaliyhtymät ovat muuttuneet sanoissa *outoo* ja *ainoo*. Muita äänneopillisia puhekielisyyksiä paladiinien puheessa ovat kysymysliitteen *ko/kö* muuttuminen muotoon *ks*, esimerkiksi *onko* -> *onks*, ja verbin sulautuminen *sinä*-pronominin kanssa ilman kysymysliitettä, esimerkiksi *tiedätsä*. Myös elisiota esiintyy muutaman kerran paladiinien repliikeissä, esimerkiksi sanoissa *mullei* ja *miksei*.

Paladiinit käyttävät *minä* ja *sinä* pronominien sekä niiden taivutusmuotojen puhekielisiä muotoja läpi aineiston. Ainoastaan Lance käyttää kerran yleiskielistä muotoa *sinä* puhuessaan Coranille.

Esimerkki 8. Lance: Coran, et kai sinä vain aio suostua tähän? (K5J6).

Esimerkin 8 kohtauksessa Lance ei halua, että Allura lähtee vaaralliselta vaikuttavalle tehtävälle. Lance yrittää vedota Coraniin, joka Alluran neuvonantajana ja myös tietyssä mielessä huoltajana voisi kieltää Alluraa lähtemästä. *Sinä*-pronominin yleiskielisen muodon käyttö puhekielisen muodon sijasta tuo painoa Lancen kysymykseen, jolla hän pyrkii Corania kieltämään Alluraa lähtemästä. Yleiskielisen muodon käytöllä voi siis nähdä olevan tilanteellinen syy. Esimerkissä 9 Shiron repliikissä on nähtävissä hänen käyttämiään pronominien *minä* ja *sinä* puhekielisiä muotoja (esim. *mun*, *sun*, *sua*).

Esimerkki 9. Shiro: Keith, meillä kaikilla on oma rooli. Tämä on nyt mun. Oon hyväksynyt sen ja sunkin pitää. Tuen sun päätöstä jatkaa marmorakoulutusta, mut en tiimin kustannuksella. Ne tarvii sua Keith. Ne tarvii sun johtajuutta. (K4J1)

Esimerkissä 9 on myös verbien puhekielisiä muotoja: *oon* ja *tarvii*. Etenkin *olla*-verbin puhekieliset muodot ovat paladiinien puheessa yleisiä. Lisäksi esimerkin 9 *tarvii*-verbi on inkongruenssissa pronominin *ne* kanssa (vrt. *ne tarvitsevat*). Inkongruenssi onkin pronominien ja verbien puhekielisten muotojen lisäksi paladiinien puheessa usein esiintyvä puhekielisyyden piirre. Paladiinit käyttävät etenkin passiivia *me*-persoonan verbimuotojen *mme*-päätteen sijasta lähes poikkeuksetta läpi sarjan.

Esimerkki 10. Pidge: Miten päästään valkoisen aukon läpi? Jos mennään lähemmäksi, meille käy niin kuin muillekin aluksille. (K5J6)

Esimerkki 11. Keith: Selvä on, mut me taidettiin just löytää uumevoiman uusi muoto. Lukemat on ihan hulluja. Kolivanin mukaan se voi liittyä Lotoriin. (K4J1)

Esimerkeissä 10 ja 11 *me*-passiivisia muotoja ovat *päästään*, *mennään* ja *me taidettiin*. Lisäksi esimerkissä 11 verbi *olla* on inkongruenssissa monikollisen subjektin kanssa (*lukemat on*), mitä esiintyy jonkin verran myös muualla aineistossa paladiinien repliikeissä. Viimeisenä nuorten

puheessa esiintyvänä muoto-opillisena piirteenä on omistusliitteiden poisjätto, kuten esimerkissä 12 on nähtävissä.

Esimerkki 12. Hunk: Joo, mä luulin jo että mun naama sulais irti niin kuin siinä simulaatiossa. (K7J5)

Esimerkissä 12 Hunkin repliikissä omistusliite jää pois, mutta persoonapronominin genetiivi ei: *mun naama*.

Viiden nuoren puhekieltä on luotu monenlaisilla äänne- ja muoto-opillisilla piirteillä, ja juuri näiden keinojen käyttö paladiinien puheessa erottavat heidät selkeästi Allurasta ja Coranista. Lappalaisen (2001,77) mukaan nuoret suosivat laajalevikkeisiä puhekielisyyksiä, ja paladiinien puheessa esiintyvät äänne- ja muoto-opilliset puhekielen piirteet ovatkin Suomessa laajalle levinneitä, alueellisesti leimaamattomia puhekielisyyksiä, mikä tekee paladiinien puheesta suomalaisten nuorten käyttämän kielen mukaista. Sen sijaan Alluran ja Coranin puheessa ei esiinny muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta äänne- ja muoto-opillisia puhekielen piirteitä, vaan heidän puheensa on tältä osin yleiskielen mukaista. Coranin tapauksessa tällä on voitu haluta tehdä ero paladiineihin, koska Coran on heitä selvästi vanhempi. Coranilla on esimerkiksi viikset, mikä viestii visuaalisesti katsojalle hänen olevan aikuinen. Allura on paladiinien tavoin teini-ikäinen, mutta hänen puheensa ei kuitenkaan ole äänne- ja muoto-opillisesti puhekielistä, vaan yleiskielistä. Tämä voi johtua mahdollisesti siitä syystä, että hän on syntyperältään prinsessa. Alkuperäisessä sarjassa Alluran aksentti on standardia brittienglantia mukaileva, mikä luo hänestä yläluokkamaisemman vaikutelman muihin amerikanenglantia puhuviin hahmoihin verrattuna. Alluran yleiskielisempi puhe suomenkielisessä dubbauksessa on varmasti lähtöisin lähdetekstistä, ja äänne- ja muoto-opillisesti yleiskielinen puhe luo hänestä vaikutelmaa prinsessana, joka puhuu paladiineihin verrattuna huolitellumpaa kieltä.

6.1.2 Sanastolliset piirteet

Kaikkien seitsemän hahmon puheessa esiintyy hyvin paljon sanastollisia puhekielen piirteitä, ja Alluran ja Coranin puhekielisyyys rakentuukin pitkälti niiden kautta. Päähenkilöiden puheessa esiintyy diskurssipartikkeleita, puhekielisiä liitepartikkeleita ja konjunktioita, puhekielisiä sanoja ja ilmaisuja sekä pronomien runsasta käyttöä. Samoin kuin äänne- ja muoto-opillisten piirteiden kohdalla, myös sanastollisten piirteiden käyttö eroaa paladiinien ja kahden muun hahmon välillä. Lisäksi sanastollisten piirteiden kohdalla on puhekielisten sanojen käytössä huomattavissa pieniä eroja myös paladiinien välillä. Siinä missä äänne- ja muoto-opilliset piirteet yhdistivät paladiinit puhetavoiltaan yhtenäiseksi ryhmäksi, sanastolliset piirteet

erottavat ainakin osan heistä yksilöinä. Käsittelen aluksi diskurssipartikkelien, puhekielisten liitepartikkelien ja konjunktioiden sekä pronominiinien käyttöä päähenkilöiden puheessa, minkä jälkeen esittelen heidän puheessaan esiintyviä puhekielisiä sanoja ja ilmauksia. Seuraava esimerkki Keithin ja Lancen käymästä keskustelusta antaa hyvän kuvan muun muassa paladiiniinien puheessa esiintyvistä diskurssipartikkeleista ja puhekielisistä konjunktioista.

Esimerkki 13. Keith: *Joo?*

Lance: *Hei*, Keith. Mä vaan halusin puhua sun kans, *no*, koska mä oon vähän huolissani.

Keith: Sen on oltava vakavaa, jos haluat puhua mun kanssa.

Lance: *No*, *sähän* oot nyt johtaja.

Keith: *Niin kai*.

Lance: Mä oon vähän laskenu, *ku* Shiro tuli takas, Paladiineja on kuus, *mut* leijonia on vaan viis eli sit vissiin paladiineja on yks liikaa.

Keith: Hyvin laskettu.

Lance: Kun Shiro ottaa mustan leijonan, sä haluat punasen leijonas takas ja *sit* mun pitäis ottaa sininen takas Alluralta, *mut* se on kehittynyt nopeemmin *ku* kukaan meistä. Se saattaa löytää voimia, joista me ei edes tiedetä. (K3J6)

Esimerkissä 13 esiintyy diskurssipartikkelit *joo*, *no*, *niin*, *kai* ja *sit*, puhekieliset konjunktiot *ku* ja *mut* sekä liitepartikkeli *-han/-hän (sähän)*. *Joo* on diskurssipartikkelina yleinen paladiiniinien puheessa etenkin ilmaisemassa myönteistä vastausta, innokasta huudahdusta sekä sitä, että puhuja osoittaa kuulleensa sen, mitä joku muu on juuri sanonut. Yllä olevassa esimerkissä *joo* ilmaisee Keithin reagointia siihen, että hänen oveensa on koputettu, ja sen voi tulkita niin tiedusteluna siitä, kuka oven takana on että luvan antona astua huoneeseen sisään. Samanlaisessa merkityksessä esiintyy Coranin puheessa partikkeli *niin*, joka on *joo*-partikkelia astetta muodollisempi. *No*- ja *niin*-partikkeleita esiintyy kaikkien päähenkilöiden puheessa, ja *no* on usein puheenvuoron alussa muuttamassa keskustelun suuntaa tai ilmaisemassa tulevaa vastausta, selitystä tai kertomusta. Partikkeli *no* ja *niin* esiintyvät myös päähenkilöiden puheenvuorojen alussa usein silloin, kun puhuja haluaa kiinnittää muiden huomion ennen omaa puheenvuoroaan. Esimerkissä 13 *niin*-partikkeli esiintyy kuitenkin *kai*-partikkelin kanssa ilmaisemassa varauksellista myönteistä vastausta. Hahmot ja etenkin paladiinit käyttävät *kai*-partikkelia muutamia kertoja sanojen *arvatenkin* tai *luultavasti* merkityksessä. Bergin ja Silfverbergin (1997, 154) mukaan ajan adverbi *sitten* esiintyy puhekielessä partikkelina, joka tarkoittaa suurin piirtein samaa kuin ”*siinä tapauksessa*”, ja se esiintyykin tässä merkityksessä päähenkilöiden puheessa. Paladiiniinien repliikeissä se kuitenkin lyhentyä toisinaan muotoon *sit*, kuten esimerkissä 13. Päähenkilöiden repliikeissä esiintyy myös muitakin kuin esimerkissä 13 esiintyviä diskurssipartikkeleita, kuten *hei*, *ai*, *vai*, *tota*, *kuule*, *niinku* ja *jep*, mutta vain

muutamia kertoja ja lähes aina vain paladiinien repliikeissä. Mainitsin jo esimerkissä 13 esiintyvän liitepartikkelin *-han/-hän*, mutta sen lisäksi päähenkilöiden puheessa esiintyy myös muita liitepartikkeleita, kuten esimerkkien 14 ja 15 repliikeissä olevat liitepartikkelit *-pa/-pä* ja *-s*.

Esimerkki 14. Allura: Onpa outoa, hän vaikutti aina olevan suosittu naisten parissa. (K8J1)

Esimerkki 15. Shiro: Ihan turha treeni. Mitäs me sit kokeiltas? (K1J2)

Hahmojen repliikeissä liitepartikkelit *-han/-hän* ja *-pa/-pä* (esimerkin 14 *onpa*) usein painottavat lausetta, mutta liitepartikkeli *-s* pehmentää käskyä tai kysymystä, kuten esimerkissä 15 (*mitäs*).

Puhekielisistä konjunktioista *ku* on kaikista yleisin hahmojen käyttämä konjunktio. Bergin ja Silfverbergin (1997) mukaan *ku* vastaa kirjoitetun kielen konjunktioita *kun*, *kuin*, *kuinka*, *vaan*, *että* ja *koska*. Esimerkissä 13 Lancen kolmannessa repliikissä *ku*-konjunktio ilmaisee syytä (*koska*) ja Lancen neljännessä repliikissä se vastaa konjunktioita *kuin*. *Ku*-konjunktio esiintyy hahmojen puheessa myös muodossa *kun*, jolloin se toisinaan vastaa *että*-konjunktioita, esimerkiksi *sori kun kesti*. Paladiinien repliikeissä esiintyy lisäksi *mutta*-konjunktion puhekielinen muoto *mut* (esimerkki 13) ja *että*-konjunktion puhekielinen muoto *et* (esimerkki 16).

Esimerkki 16. Pidge: Mä luulin, et Lotor tuuraa Zarkonia. Miks se hyökkää galrojen tukikohtaan? (K3J6)

Paladiinien ja kahden muun hahmon puhetyylejä erottava sanastollinen piirre on pronomien *se* ja *ne* käyttäminen ihmisistä puhuttaessa. Siinä missä paladiinit viittaavat ihmisiin lähes poikkeuksetta pronomineilla *se* ja *ne*, Allura ja Coran viittaavat muihin ihmisiin aina *hän* tai *he* pronomineilla. Esimerkissä 16 Pidge viittaa Lotor nimiseen hahmoon *se*-pronominilla, kun taas esimerkissä 14 Allura viittaa Lanceen pronominilla *hän*. Paladiinit käyttävät myös paljon pronomineja *mä* ja *sä*, kun taas Allura ja Coran usein vain verbejä (*mä tiedän* vs. *tiedän*). Hahmot käyttävät pronomia *se* myös silloin, kun he viittaavat tuttuun tai jo aiemmin mainittuun asiaan, esimerkiksi *luodaan se Voltron*.

Päähenkilöiden puheessa esiintyviä puhekielten sanoja ovat affektiset sanat, slangisanat sekä puhekieliset johdokset, sanat ja ilmaukset. Eniten puhekielen sanoja esiintyy Lancen puheessa ja vähiten Alluran. Päähenkilöt eivät käytä kirosanoja, mutta aineistosta löytyy muutama voimakas ilmaisu tai sana, kuten esimerkeissä 17 ja 18 on nähtävissä.

Esimerkki 17. Lance: Mitä sikaa? (K1J2)

Esimerkissä 17 Lance käyttää voimakasta ilmaisu *mitä sikaa* ilmaistakseen yllättyneisyyttä ja hämmennystään juuri tapahtunutta asiaa kohtaan. Myös Coran käyttää esimerkissä 18 voimakasta sanaa.

Esimerkki 18. Coran: Vikkelä pirulainen. (K3J6)

Esimerkin 18 kohtauksessa Coran ei onnistu ampumaan vihollisen alusta, minkä takia hän käyttää aluksesta voimasanaa *pirulainen*. Coranin puheessa esiintyy myös sana *kvisnak*, joka on hänen kansansa eli *altealaisten* käyttämä voima- tai kirosana. Katsojille *kvisnak* saattaa välittyä kontekstista riippuen kirosanana, muttei kuitenkaan samalla tavalla kuin esimerkiksi *saatana* tai *perkele*. *Kvisnak*-sanan käyttämisestä voi pitää Coranin puheen ominaispiirteenä, sillä se esiintyy omassa aineistossani vain kerran hänen käyttämäänään.

Esimerkissä 19 Allura käyttää haukkumasanaa *laiskaiset* paladiineista ilmaistakseen turhautuneisuuttaan siitä, että paladiinit eivät ole harjoittelemassa Voltronin luomista, vaan lepäämässä.

Esimerkki 19. Allura: Vai vaaditaan heiltä liikaa? Ylös laiskaiset, nyt on aika kohdata gladiaattori. (K1J2)

Vaikka Alluran äänensävy on ankaran ja käskevän oloinen, *laiskaiset* ei ole niin voimakas haukkumasana, että se mielestäni osoittaisi Alluran inhoavan paladiineja. Pikemminkin kyseisen sanan käyttö ilmaisee Alluran sen hetkistä turhautuneisuutta siitä, että paladiinit eivät näytä ottavan riittävän vakavasti harjoituksia, joiden tarkoitus on vahvistaa heidän tiimihenkeään. Lisäksi sana *laiskaiset* vahvistaa Alluran käskyä.

Päähenkilöt käyttävät myös toisistaan sellaisia affektisia sanoja, jotka ovat positiivisia merkitykseltään tai muuten ilmaisevat heidän läheistä suhdetta toisiinsa, kuten esimerkeissä 20 ja 21 on nähtävissä.

Esimerkki 20. Shiro: Pidge on meidän teknovelho. (K2J4)

Esimerkin 20 kohtauksessa Pidge on juuri kyennyt johonkin, johon muut paladiinit eivät, minkä jälkeen Shiro kutsuu Pidgeä ylpeällä äänensävyllä ja olemuksella *teknovelhoksi*. Esimerkissä 21 Hunk kutsuu Lancea sanalla *nuorimies* ilmaistakseen leikillistä auktoriteettia häntä kohtaan.

Esimerkki 21. Hunk: Kysyt siltä tänään ja sillä sipuli nuorimies. (K8J1)

Hunkin repliikissä esiintyy myös puhekielinen ilmaisu *sillä sipuli*, mikä kutsumasanan kanssa vahvistaa hänen käskyään. Sekä *teknovelho* että *nuorimies* ilmaisevat paladiinien välisiä läheisiä suhteita toisiinsa. Päähenkilöiden välillä on sarjan aikana konflikteja, mutta

päähenkilöiden välinen toisistaan välittäminen tulee sarjassa vahvasti esille. Paladiinien välisestä läheisyydestä kertoo esimerkiksi heidän toisistaan käyttämät nimitykset, kuten *kamu* ja *jäbä* sekä Shiron käyttämä *jengi* hänen kehuessaan koko joukkoa hyvästä työstä.

Slangisanat ovat aineistossa harvinaisia. Lancen puheessa esiintyvät sanat *jäbä* ja *jeesata* sekä Hunkin ja Lancen puheessa esiintyvä sana *siisti* ovat ainoat aineistossa esiintyvät slangisanat. Paladiinit käyttävät kuitenkin paljon vierasperäisiä puhekielisiä sanoja, kuten esimerkit 22 ja 23 osoittavat.

Esimerkki 22. Shiro: Coran, zoomaa lähemmäs. (K3J6)

Esimerkki 23. Lance: Coran pynttäs mut treffeille Alluran kanssa. (K8J1)

Esimerkissä 22 esiintyy englannin kielestä lainattu sana *zoomata* (*zoom*) ja esimerkissä 23 ruotsin kielestä lainatut sanat *pyntätä* (*pynta*) ja *treffit* (*träffa*). Muita aineistossa esiintyviä vierasperäisiä sanoja ovat muun muassa *testata* (*test*), *pliis* (*please*), *sori* (*sorry*) ja *treeni* (*träning*) sekä sen verbimuoto *treenata*. Paladiinit käyttävät myös paljon puhekielisiä johdoksia eli sanojen lyhennettyjä muotoja, kuten esimerkin 24 sana *mahis* ja esimerkin 25 sana *käyttis*.

Esimerkki 24. Keith: Terät suunnittelee soluttautuvansa kuljetusketjuun. Se voi kestää viikkoja tai kuukausia, mut jos on mahis, meidän– mun pitää yrittää. (K4J1)

Esimerkki 25. Pidge: Onks tää sen käyttis? (K2J4)

Esimerkin 24 sana *mahis* on puhekielinen muoto sanasta *mahdollisuus*, ja esimerkin 25 sana *käyttis* on puhekielinen muoto sanasta *käyttöjärjestelmä*. Muita tämänkaltaisia sanoja aineistossa ovat *jälkkäri* (*jälkiruoka*), *tosi* (*todella*), *kunkku* (*kuningas*) ja *kiitos* sanan puhekielinen muoto *kiitti*. Vierasperäisten sanojen ja puhekielisten johdosten lisäksi aineistossa on myös paljon muita puhekielisiä sanoja, kuten *homma*, *tuurata*, *tykätä* ja *rukata* (*säätää*, *virittää*). Aineistossa esiintyy lisäksi sanoja, joilla on puhekielessä eri merkitys, kuten esimerkin 26 sana *lyödä*, jonka merkitys on kirjaimellisen lyömisen sijasta *voittaa*.

Esimerkki 26. Shiro: Hei, jos me ei lyödä Zarkonia, meistä tulee kodittomia. (K1J2)

Muita tämänkaltaisia aineistossa esiintyviä sanoja ovat esimerkiksi *vintti* ja *kaali* (*pää*) sekä *pyöräyttää* (*valmistaa*). Päähenkilöiden puheessa esiintyy myös puhekielisiä ilmauksia, kuten esimerkit 27 ja 28 osoittavat.

Esimerkki 27. Allura: Olen niin vihainen itselleni, kun annoin tämän tapahtua. Pelasin suoraan Lotorin pussiin ja pelkään, että minä asetin meidät tähän tilanteeseen. (K6J6)

Esimerkki 28. Coran: Tämä harjoitus on tarkoitettu vain vuosikausia lentäneille, mutta valitettavasti aika on kortilla, joten siis kypärät treenitilaan. (K1J2)

Esimerkissä 27 Allura kertoo Lancelle erään toisen hahmon, Lotorin, käyttäneen häntä hyväkseen, minkä hän ilmaisee muun muassa käyttämällä puhekielistä ilmaisua *pelata omaan pussiin*, mikä tarkoittaa omaksi hyödykseen toimimista (ks. Jarva & Nurmi 2006, 268; 290). Esimerkissä 28 Coran käyttää puhekielistä ilmaisua *olla kortilla*, mikä tarkoittaa jonkin olevan vähissä (ks. Jarva & Nurmi 2006, 147). Muita aineistossa esiintyviä puhekielisiä ilmauksia ovat esimerkiksi *tulla puskista* ja *päästä kärryille*.

Kaikista eniten puhekielen sanoja esiintyy Lancen puheessa. Lancea kuvaillaan Voltron-sarjan omilla internetsivuilla hahmoksi, joka haluaa pitää hauskaa (Voltron s. d.), ja hän onkin yksi sarjan humoristisista hahmoista Hunkin ja Coranin lisäksi. Lancen humoristisuus tulee esimerkiksi esille hänen eleidensä, ilmeidensä ja äänenkäyttönsä kautta, ja runsaalla sanastollisella puhekielisyydellä on saatettu haluta vahvistaa tätä. Puhekieliset sanat eivät siis yksinään välttämättä luo Lancesta humoristista vaikutelmaa, vaan ne tehostavat sitä yhdessä Lancen käytöksen ja muiden puheen piirteiden kanssa. Hunkin ja Coranin käyttämien puhekielisten sanojen määrä on lähes sama muihin hahmoihin nähden, mutta Hunkin kohdalla tämä voi johtua siitä, että hänen repliikkejään on aineistossa vähemmän kuin muiden paladiinien. Hunkin käyttämän puhekielisen ilmaisun *sillä sipuli* voi kuitenkin nähdä humoristisuutta luovana sanastollisena piirteenä. Coranin humoristisuus tulee Lancen tavoin esille myös hänen äänenkäyttönsä ja suurieleisemmän reagointinsa kautta, eikä tätä ole tehostettu puhekielisillä sanoilla esimerkiksi siksi, koska tällöin Coranin puhe olisi haluttua puhekielisempää. Lancen runsas puhekielisten sanojen käyttö näyttäisi siis olevan häntä muista erottava ja siten yksilöllistävä piirre. Myös Pidgen puheessa on yksilöllistävä sanastollinen puhekielen piirre. Pidge käyttää puheessaan puhekielisiä tietoteknisiä sanoja, kuten *käyttis* ja *koodinmurtosofta*. Tämä kuvastaa Pidgen asemaa ryhmän teknisesti taitavimpana henkilönä. Pidgeä kuvaillaankin Voltronin internetsivuilla tietoteknisten laitteiden parissa viihtyväksi hahmoksi (Voltron s. d.), ja hänellä on stereotyyppisen ”nörtin” tavoin silmälasit. Myös Hunk on joukon mekaanikkona taitava tietoteknisissä asioissa, mutta tämä tulee puhekielisten sanojen sijaan esille esimerkiksi erikoissanojen (esim. *emissiospektri*) käytössä, mitä esiintyy myös Pidgen puheessa.

Kaikki käyttävät Alluraa enemmän puhekielen sanoja, mikä paladiinien kohdalla luo samanlaista eroa heidän välilleen kuin äänne- ja muoto-opillisten piirteiden kohdalla, eli paladiinit ovat nuoria ja käyttävät siksi puheessaan enemmän puhekielisyyksiä kuin Allura, joka prinsessana puhuu yleiskielisemmin. Puhekielisten sanojen suurempi määrä Coranin

puheessa Alluraan verrattuna voi johtua siitä, että hän on Alluraa humoristisempi hahmo. Mielenkiintoista Alluran puheessa puhekielisten sanojen osalta on se, että hän näyttää käyttävän niitä aineistossa muutaman kerran sen jälkeen, kun joku muu on jo käyttänyt samaa sanaa, kuten esimerkeissä 29 ja 30.

Esimerkki 29. Allura: Juuri niin. Me vapautamme kaikki nuo planeetat. Me kaksi alamme valmistella lähtöämme ja sillä välin te harjoittelette Voltronin luomista, jotta olette valmiina taistoon.

Shiro: Tämä selvä. Haetaan leijonat ja treenataan.

(--)

Allura: Totta, treenaamaan siitä. (K1J2)

Esimerkissä 29 Allura kehottaa paladiineja harjoittelemaan Voltronin luomista ja käyttää yleiskielistä sanaa *harjoitella*. Shiro vastaa Alluralle ja käyttää sanaa *treenata*, jonka jälkeen kahden muun hahmon repliikkien jälkeen myös Allura käyttää sanaa *treenata* sanan *harjoitella* sijasta.

Esimerkki 30. Lance: Keithän sanoi et se tulee tänne. Se pilaa meidän shown.

Allura: Lance, kyse ei ole vain hyvästä showsta, vaan ihmisten yhdistämisestä ja koalition taistelusta Zarkonia vastaan. (K4J1)

Esimerkissä 30 Allura käyttää sanaa *show* heti sen jälkeen, kun Lance on käyttänyt samaa sanaa. Siinä missä sanan *treenata* käyttö on voinut tarttua Alluran puheeseen muiden hahmojen vaikutuksesta, sillä Allura käyttää sitä esimerkin 30 kohtauksesta lähtien verbin *harjoitella* sijasta, sanan *show* käyttäminen voi merkitä ivallisuutta siitä, että Lance näkee heidän esityksensä pelkkänä *showna*, eikä suurempana ihmisiä yhdistävänä asiana.

6.1.3 Lauserakenteelliset piirteet

Kaikista päähenkilöiden repliikeissä esiintyvistä puhekielen piirteistä lauserakenteellisia piirteitä on vähiten. Hahmojen puheessa esiintyviä lauserakenteellisia puhekielen piirteitä ovat epätäydelliset ja lyhyet lauseet, toisto ja puheen keskeytys. Aineistossa on esimerkiksi muutamia kysymyslauseita, joista predikaatti on jätetty pois, kuten esimerkissä 31.

Esimerkki 31. Allura: Joka tapauksessa liian kauan. Teidän pitäisi olla aina valmiina kohtaamaan Zarkon, mutta vain Shiro on univormussaan. Keith, Pidge, Hunk, missä bajardit? Ja missä Lance? (K1J2)

Esimerkissä 31 predikaatti jää pois Alluran repliikin kahdesta viimeisestä kysymyslauseesta: *missä bajardit* ja *missä Lance*. Vaikka lauseet ovat ymmärrettäviä ilman predikaattia, kirjoitetun kielen näkökulmasta ne ovat epätäydellisiä. Päähenkilöiden puheessa esiintyy myös elliptisyyttä, kuten esimerkissä 32.

Esimerkki 32. Coran: Galra ei jää huomaamatta.

Keith: Lancen leijona jäi. Lenskö silläkin joku Galra? (K2J4)

Esimerkissä 32 Keithin repliikistä jää pois sana *huomaamatta*, koska se esiintyy edeltävässä repliikissä. Elliptisyydellä on vältetty toisto ja se myös lyhentää Keithin ensimmäistä lausetta. Epätäydellisten lauseiden lisäksi hahmojen repliikeissä on lyhyitä, jopa yhden sanan mittaisia lauseita, kuten esimerkissä 33 Shiron repliikissä (*asteroidivyöhyke*) ja Coranin repliikissä (*ei ja hautausmaa*).

Esimerkki 33. Shiro: Mitä edessä on? Asteroidivyöhyke?

Coran: Ei. Hautausmaa. (K5J6)

Usein yhden sanan mittaiset lauseet ovat hahmojen repliikeissä myönteisiä tai kielteisiä vastauksia, kuten *joo* tai *ei* sekä kysymyssanoja, kuten *mitä*, mutta ne voivat myös olla käskyjä (*keskittykää*) tai huudahduksia (*nerokasta, hienoa*).

Päähenkilöiden puheessa esiintyy myös jonkin verran toistoa, kuten esimerkeissä 34 ja 35.

Esimerkki 34. Pidge: Ei, ei, se tarkoittaa, etten saa lähteä äidin valvonnasta. Se on rangaistus. (K8J1)

Esimerkki 35. Keith: Tyypit, mä... mä kuulin, mitä tapahtu. Anteeks, etten ollu auttamassa. (K4J1)

Eniten toistoa aineistossa esiintyy kielteisessä vastauksessa, jossa sanaa *ei* toistetaan repliikin alussa, kuten esimerkissä 34. Siinä toisto tuo vastaukseen painoa. Esimerkissä 35 Keith on juuri kuullut toisten joutuneen pulaan hänen ollessaan poissa, ja sanan *mä* toisto johtuu epäröinnistä. Epäröinnistä johtuvaa sanojen hakemista esiintyy myös esimerkissä 36.

Esimerkki 36. Allura: No katsos, minä... minulla on– (K8J1)

Esimerkki 36 on kohtauksesta, jossa Allura yrittää kertoa Pidgeille treffeistään Lancen kanssa, mutta hänet keskeytetään. Alluran epäröinti kertoa Pidgeille treffeistään voi esimerkiksi kuvastaa sitä, että häntä nolottaa kertoa asiasta. Lisäksi epäröinnin voi nähdä kertovan Alluran sen hetkisestä ajatuksenjuoksusta eli siitä, miten hänen tulisi treffeistään kertoa. Voltron-tiimi on tiivis ryhmä, joten romanssit eri henkilöiden välillä voivat olla asia, joka aiheuttaa hämmennystä. Pidge reagoikin Alluran uutisiin aluksi hämmästyneenä ja kommentoi asiaa oudoksi. Myös Keithin epäröinti luonnehtii häntä, sillä se kertoo esimerkiksi hänen sen hetkisestä tunnetilastaan ja ajatuksistaan. Keith oli päättänyt olla osallistumatta esitykseen, jonka tarkoituksena oli vahvistaa Voltron-liittoumaa. Sen sijaan hän lähti suorittamaan toista tehtävää muiden vastustuksesta huolimatta. Kuullessaan muiden joutuneen pulaan, Keith vaikuttaa kuitenkin pahoittelevalta. Epäröinti voi siis ilmaista Keithin epäröintiä siitä, miten

hänen tulisi lähestyä muita, jotka eivät ole häneen selvästikään tyytyväisiä. Se mitä Keith sillä hetkellä ajattelee, on täysin katsojan tulkittavissa, mutta epäröinti ja puheen muun sisältö antaa siitä vihjeitä.

Esimerkin 36 kohtauksen lisäksi puheen keskeytyksiä esiintyy myös muualla aineistossa, kuten esimerkissä 37, jossa Keith keskeyttää Pidgen sivuraiteille menneen puheen. Usein hahmojen puheen keskeyttääkin joku toinen hahmo.

Esimerkki 37. Pidge: Mä syötin biolumin esenssimallin eri koodinmurtosofttiin, kuten tähän virtuaaliseen Turingin koneeseen. Tosin pitihän mun eka rukata sitä vähän sieltä täältä, kun nykyalgoritmit on yllättäen pikkusen tehokkaampia. Vaikka on pakko myöntää, että Turing oli edelläkävijä aikana, jona liian moni keskitty-

Keith: Pidge, mee asiaan. (K2J4)

Yhden hahmon puheen keskeytyminen toisen hahmon takia voi nähdä luonnehtivan molempia hahmoja. Esimerkissä 37 se, että Keith joutuu keskeyttämään Pidgen puheen voi esimerkiksi kertoa siitä, että Pidge innostuu herkästi puhumaan tietoteknisistä asioista. Keithiä kohtaus luonnehtii kärsimättömänä ihmisenä, joka haluaa päästä suoraan asiaan.

Jarvan ja Nurmen (2006, 8) mukaan puhekielelle ovat tyypillisiä pitkät ketjuvirkkeet, joissa lauseita yhdistetään esimerkiksi *ja*- ja *että*-konjunktioilla. Lauseita yhdistävää *ja*-konjunktioita esiintyy aineistossa paljon, mutta suurimmaksi osaksi se yhdistää kaksi lausetta toisiinsa useamman lauseen sijaan. Aineistossa on kuitenkin muutama tapaus, joissa hahmon puhe koostuu lyhyistä lauseista, jotka yhdistyvät konjunktioilla tai erilaisilla äännähdyksillä, kuten esimerkissä 38.

Esimerkki 38. Hunk: Se tekee meistä sankareita tai jotain. Sellaisia sankareita, joilla on oma tv-ohjelma! Katsoitko sen? Ah se on niin siisti, niin siisti! Sun hahmo on osuva, mutta Coran, se on tosi vakava ja kaikkea ja Allura on vähän öm erilainen. Keith on ystävällinen (nauraa) se on iloinen koko ajan siis ihan eri tyyppi! Ja mä luulen, että ne kehittelee jotain romanssia sille ja Alluralle. (K8J1)

Esimerkissä Hunkin repliikissä on useita lyhyitä virkkeitä ja lisäksi lauseita, jotka yhdistyvät konjunktioilla ja erilaisilla, esimerkiksi naurua kuvaavilla äännähdyksillä. Lyhyet virkkeet ja lauseet antavat Hunkin puheesta nopeatempoisen vaikutelman, mitä se kohtauksessa onkin. Esimerkin 38 kaltaista puhetta esiintyy myös kerran Keithin ja Lancen repliikeissä, mutta Hunkin repliikki on niihin verrattuna selvästi pidempi. Tämänkaltaisen puhe näyttää olevan puhetilanteesta tai hahmon sen hetkisestä tunnetilanteesta johtuvaa. Hunk on hyvällä tuulella, koska hän on palannut perheensä luokse ja hänen äitinsä on juuri leiponut hänelle kakun. Tämä hyväntuulisuus välittyy myös hänen puheeseensa. Hunkin repliikin voi nähdä ilmaisevan hänen sen hetkistä tunnetilaansa ja mahdollisesti myös hänen luonnettaan asioista helposti

innostavana henkilönä. Lisäksi repliikin nopeatempoisuus luo tilanteeseen ja hahmoon huumoria.

Lauserakenteellisten puhekielen piirteiden käytössä ei ole eroavaisuuksia hahmojen välillä, vaan niitä esiintyy tasaisesti jokaisen puheessa. Lauserakenteellisilla puhekielisyyksillä on hahmojen puheessa henkilökuvauksellisia funktioita, mutta ne ovat äänne- ja muoto-opillisiin sekä sanastollisiin piirteisiin verrattuna hienovaraisempia. Äänne- ja muoto-opilliset piirteet sekä sanastolliset piirteet tuovat kontrastia paladiinien ja kahden muun hahmon välille, mikä on helposti katsojan huomattavissa. Lauserakenteelliset puhekielisyydet, kuten esimerkiksi epäröinti, puheen keskeytys ja pitkät ketjuvirkkeet sen sijaan kertovat hahmojen sen hetkisestä tunnetilasta ja ajatuksista, mikä voi jäädä katsojalta huomaamatta. Kuitenkin myös hienovaraisemmalla hahmojen luonnehtimisella on merkitystä heidän henkilökuvansa rakentamisessa, sillä ne tuovat hahmoihin syvyyttä. Lisäksi esimerkiksi toisto ja epäröinti luovat vaikutelmaa spontaanista puheesta, mikä tekee hahmoista todentuntuisia.

6.1.4 Hahmojen puhetyyliin johdonmukaisuus

Koska aineistoni sisältää yhden jakson jokaiselta kaudelta, minulla on mahdollisuus tarkastella sitä, onko päähenkilöiden puhekielisyyksensä pysynyt johdonmukaisena läpi sarjan. Alluran ja Coranin puheessa ei näytä tapahtuneen muutoksia. Heidän repliikkinsa ovat viiden nuoren repliikkejä yleiskielisempiä, ja puhekielen vaikutelmaa heidän puheeseensa on luotu suurimmaksi osaksi sanastollisin ja jonkin verran lauserakenteellisin keinoin läpi aineiston. Sen sijaan Pidgen puheessa on näyttänyt tapahtuvan muutoksia yleiskielisempään suuntaan. Esimerkki 39 ja esimerkki 7 (ks. s. 40) osoittavat, että Pidgen puhe on sarjan alussa ollut hyvin puhekielistä.

Esimerkki 39. Pidge: En tiää, mut nyt mä oon yhtä mun leijonan kaa ja tiään mitä tehdä. (K2J4)
Pidgen puhetyylin luomiseen on käytetty useita äänne- ja muoto-opillisia keinoja, kuten äänneiden katoamista, puhekielisiä pronomineja ja verbejä sekä monikollisen subjektin ja verbin välistä inkongruenssia. Myöhemmillä kausilla Pidge käyttää kuitenkin *olla*-verbin yleiskielistä muotoa *olen*, kuten esimerkeissä 40 ja 41.

Esimerkki 40. Pidge: No kuulin, että ostari on taas auki. Olen halunnut käydä siellä, mutta olen arestissa. (K8J1)

Esimerkki 41. Pidge: Olen siirtänyt teludavista niin paljon virtaa pääturbiiniin kuin voin. (K6J6)
Lisäksi myöhemmillä kausilla Pidgen puheessa monikollinen subjekti on kongruenssissa verbin kanssa, kuten esimerkissä 42 (*Marmoran agentit paljastuivat*).

Esimerkki 42. Pidge: Silloin kun Lotor nousi valtaistuimelle, melkein kaikki Marmoran agentit paljastuivat. (K7J5)

Pidgen puheessa ei myöskään esiinny niin paljon äänteiden katoamista myöhemmillä kausilla verrattuna ensimmäisiin kausiin, kuten esimerkeissä 40 ja 41, joissa äänteitä olisi voinut jäädä pois esimerkiksi sanoista *halunnut* ja *siirtänyt*. Tämä näyttäisi kuitenkin pitävän paikkansa myös muiden paladiinien puheessa, sillä heidänkin puheessa esimerkiksi *t*-äänne jää myöhemmillä kausilla harvemmin pois -nut/-nyt -partisiipista.

Pidgen puheessa on myös ensimmäisillä kausilla esiintynyt konjunktioiden, kuten *mutta* ja *että* puhekielisiä muotoja, mutta myöhemmillä kausilla ne ovat yleiskielisessä muodossa. Konjunktioiden yleiskielisiä muotoja esiintyy kuitenkin myös muiden paladiinien repliikeissä. Esimerkiksi Lancen puheessa *mutta*-konjunktio esiintyy kahdeksannen kauden ensimmäisessä jaksossa sekä yleiskielisessä *että* puhekielisessä muodossa. Lisäksi viisi nuorta käyttävät pronomineja *se* ja *ne* lähes poikkeuksetta viitattaessaan ihmisiin, mutta Pidge käyttää seitsemannen kauden viidennessä jaksossa pronominia *hän* viitattaessaan toiseen hahmoon. Tämä on kuitenkin vain yksittäistapaus, ja kyseisessä repliikissä *hän*-pronominin käyttäminen on selkeämpää kuin *se*-pronominin. Myös Shiro käyttää *hän*-pronominia muutaman kerran aineistossa kohdissa, joissa se on viittaussuhteeltaan selkeämpi kuin *se*-pronomini.

Vaikka Pidgen puheessa on myöhemmillä kausilla käytetty yleiskielisiä muotoja puhekielisten muotojen tai piirteiden sijaan, se ei tarkoita, etteikö hänen puheessaan esiintyisi myöhemmillä kausilla ollenkaan puhekielisyyksiä. Pidge käyttää puheessaan muun muassa puhekielisiä sanoja ja pronomien puhekielisiä muotoja, ja hänen puheensa on Alluraan ja Coraniin verrattuna puhekielisempää myös myöhemmillä kausilla. Pidge ei myöskään ole ainoa, jonka puheessa on tapahtunut muutos yleiskielisempään suuntaan, sillä myöhemmillä kausilla muidenkin paladiinien puheessa on jonkin verran vähemmän äänteiden katoamista sanojen lopusta. Kuitenkin Pidgen puheessa on tapahtunut muihin paladiineihin verrattuna huomattavampi askel yleiskielisempään suuntaan. Ainoastaan viimeisen kauden ensimmäisessä jaksossa Shiron ja Keithin puhe on selvästi Pidgen puhetta sekä heidän aikaisempaa puhetyyliään yleiskielisempää, kuten esimerkit 43 ja 44 osoittavat.

Esimerkki 43. Shiro: Keith on oikeessa. Pidämme yllä jatkuvan yhteyden maahan. Kun altealainen herää, saamme tiedon. Haluan puhua vielä yhdestä asiasta. On viimeinen iltamme maassa ja edessämme on paljon kovaa työtä. Emme välttämättä palaa vuosiin, joten annan käskyn. Pitäkää ilta vapaata. (K8J1)

Esimerkki 44. Keith: Silmänräpäyksessä tuntemamme maailma muuttui suuremmaksi kuin osasimme kuvitella. Ja nyt liitymme taisteluun joukkojen kanssa, jotka ovat

erilaisia kuin me, mutta jotka nousevat kanssamme vastustamaan tyranniaa.
(K8J1)

Shiro ja Keith eivät esimerkiksi käytä esimerkeissä 43 ja 44 *me*-passiivia, vaikka se on muiden paladiinien tavoin heidän puheessaan yleisesti esiintyvä puhekielinen piirre. Shiron ja Keithin puhe on myös muilta osin näissä esimerkeissä yleiskielisempää verrattuna aikaisempiin kausiin. Heidän repliikeissään ei esimerkiksi ole ollenkaan äänne- tai muoto-opillisia puhekielen piirteitä lukuun ottamatta Shiron repliikissä olevaa sanaa *oikeessa*. Tästä voisi siis päätellä, että heidän puhetyylinsä on muuttunut yleiskielisemmäksi.

Syy Shiron ja Keithin yleiskielisempään puheeseen voi olla se, että viimeisen kauden suomenkielisen jälkiäänityksen on tuottanut eri studio ja kääntänyt eri kääntäjä kuin seitsemän aikaisempaa kautta. Kuitenkin esimerkiksi Lancen ja Hunkin puhe on viimeisellä kaudella yhtä puhekielistä kuin aikaisemmilla kausilla. Näkisinkin, että Shiron ja Keithin yleiskielisempi puhe yllä olevissa esimerkeissä johtuu puhetilanteesta. Esimerkissä 43 Shiro puhuu kokouksessa, jossa on paladiinien lisäksi paikalla häntä korkea-arvoisempia henkilöitä, ja esimerkissä 44 Keith puhuu suurelle yleisölle virallisessa tapahtumassa. Tilanteet, jossa Shiro ja Keith puhuvat, vaativat siis yleiskielisempää kieltä. Kun Keith puhuu Lancelle samassa jaksossa eri tilanteessa, hänen puheessaan on samoja puhekielisyyksiä kuin aikaisemmilla kausilla. Shiro ei käy jaksossa samanlaisia kahdenkeskisiä tai vain seitsemän päähenkilön keskeisiä keskusteluja, joten sen selvittäminen, onko hänen puheensa muuttunut yleiskielisemmäksi, vaatisi kahdeksannen kauden muiden jaksojen tarkastelua.

Pidgen puheen muuttumisella yleiskielisempään suuntaan ei ole samanlaista tilanteellista syytä. Pidgen puheen muuttumisen voisi ajatella johtuvan hänen kehitymisestään hahmona sarjan aikana. Pidgen yleiskielisempi puhe voisi esimerkiksi viitata hänen vanhenemiseensa, mistä johtuen hän tietoisesti tai tiedostamatta käyttää vähemmän puhekielisyyksiä. Kuitenkin myös muun sarjan hahmot vanhenevat sarjan aikana muutaman vuoden, eikä heidän puheensa muutu siitä huolimatta yhtä paljon kuin Pidgen. Tietenkään se, että yksi hahmo kehittyy ei tarkoita, että kaikkien hahmojen täytyisi kehittyä samalla tavalla tai ollenkaan. Oman tulkintani perusteella en kuitenkaan näe ilmiselvää sarjan juonesta tai Pidgen kehitymisestä johtuvaa syytä hänen puheensa muuttumiselle. Pidgen puheen muutos saattaisikin todennäköisemmin johtua kääntäjän vaihtumisesta, vaikkakin ensimmäisen kerran kääntäjä vaihtuu kolmannella kaudella ja muutos Pidgen puheessa näyttäisi tapahtuvan vasta viidennellä kaudella. Myös muiden paladiinien puheessa tapahtuva muutos näyttäisi osuvan viidenteen kauteen, joten on mahdollista, että kääntäjä on tässä vaiheessa päättänyt joko omista tai ulkoisista syistä käyttää

puhekielisyyksiä paladiinien puheessa harkitummin, jotta vaikutelma heidän puheestaan ei olisi liian puhekielinen. Tämä valinta, jos sellainen on tehty, on vaikuttanut enemmän Pidgeen kuin muihin hahmoihin.

6.2 Puhekielisyyys ja synkronia

6.2.1 Huulisynkronia

Voltron-sarjan animaatio on jäljeltään laadukasta, ja sekä toiminnallisiin kohtauksiin että hahmojen eleisiin ja suunliikkeisiin on selvästi panostettu. Hahmojen suun voi esimerkiksi nähdä liikkuvan myös silloin, kun hahmo on kuvattu kaukaa. Hyvän huulisynkronian tavoittelu on siis tärkeää, jotta katsojille tulisi vaikutelma alun perin kohdekieltä puhuvista hahmoista. Huulisynkronian vaatimukset ovat tärkeimpiä lähikuvissa ja etenkin repliikkien alussa ja lopussa, jolloin erilaiset viseemit ovat helpommin tunnistettavissa (ks. Heikkinen 2007, 240; Tiuhonen 2007, 178; O'Connell 2003, 81). Pitkien repliikkien keskellä huomio kiinnittyy suunliikkeiden erilaisten muotojen sijaan siihen, että hahmon suu liikkuu. Kuitenkin myös repliikin keskellä selvästi erottuva suunmuoto voi olla sellainen kohta, johon olisi hyvä saada suunmuotoa vastaava äänne. Aineistossani huulisynkronia on vaikuttanut etenkin hahmojen repliikkien muoto-opillisiin puhekielisyyksiin sekä myös jossain määrin sanastollisiin puhekielisyyksiin. Kuitenkin hyvin selviä tapauksia on vain muutama, joista näistä yksi on ensimmäisen kauden toisen jakson aivan alussa Coranin repliikissä. Hahmojen puheessa käytettyjen erilaisten puhekielisyyksien tarkastelussa selvisi, että Alluran ja Coranin puheessa äänne- ja muoto-opillisia puhekielen piirteitä ei ole muutamaa tapausta lukuun ottamatta käytetty lähes ollenkaan. Esimerkissä 45 Coranin repliikissä esiintyvä muoto-opillinen puhekielisyyys näyttäisi vahvasti johtuvan huulisynkroniasta.

Esimerkki 45. Coran: Enemmän tunnetta peliin. Oi voi! Allura kuoli! Eeihh hirveää, pää irtosi. Hei, nyt se pää yrittää sanoa jotain. Mitä nyt, Allura pää? Lausu viimeiset sanat. (K1J2)

Esimerkissä 45 Coranin repliikin viimeisestä lauseesta on jätetty omistusliite pois (*viimeiset sanat*). Kohtauksessa Coran on kuvattu hyvin läheltä ja kuvasta näkyy, että hänen repliikkinsä loppuu suunmuotoon, jossa hänen hampaansa ovat kiinni. Repliikkiin valittu omistusliitteetön *sanat* sopii kohtaan huulisynkronian kannalta paremmin kuin vokaalin loppuva *sanasi*. Jälkimmäinen olisi kuitenkin yleiskielinen muoto, joka sopisi Coranin puhetyyliin paremmin, mutta huulisynkronia on nähty tärkeämpänä.

Esimerkissä 45 huulisynkronia näyttää vaikuttaneen myös huudahduksen valintaan siten, että kohtaan on valittu juuri *oi voi*, eikä muunlainen samaa merkitystä ajava huudahdus, kuten

esimerkiksi *voi ei*. Huulisynkronia onkin näyttänyt vaikuttavan jonkin verran hahmojen puheessa esiintyviin diskurssipartikkeleihin, kuten esimerkit 46 ja 47 osoittavat.

Esimerkki 46. Hunk: Tota, mikä päivä nyt on? (K1J2)

Esimerkissä 46 Hunkin repliikki alkaa diskurssipartikkelilla *tota*, jonka *o*-äänne sopii Hunkin pyöreään suun muotoon. Yleiskielinen *tuota noin* ei sopisi huulisynkronian kannalta, eikä myöskään kestoaltaan, sillä Hunkin puheessa on selvä tauko *tota* ja *mikä* sanojen välissä. Kohtaan olisi voinut merkityksen kannalta sopia esimerkiksi *hei*, joka esiintyy aineistossa usein hahmojen puheessa ja joka ei ole niin selvästi puhekielinen kuin *tota*. Huulisynkronian kannalta jälkimmäinen on kuitenkin sopivampi ratkaisu.

Esimerkki 47. Hunk: Täh? Eei oon kyl aika varma, että olin viime kerrallakin pää. (K1J2)

Esimerkissä 47 on päädytty diskurssipartikkeliin *täh*, vaikka jälleen merkityksen kannalta *mitä* olisi myös sopiva. Kuitenkin *täh*-partikkeli sopii yhden vokaalinsa takia Hunkin suunliikkeisiin paremmin kuin *mitä*, jossa on kaksi visuaalisesti erinäköistä vokaalia (*i* on vokaalia *ä* laveampi). Esimerkkien 46 ja 47 tapauksissa huulisynkronia on vaikuttanut pikemminkin siihen, minkälainen diskurssipartikkeli kohtaan on valittu kuin siihen, että repliikissä on ylipäätään käytetty diskurssipartikkeliä. Aineistossa esiintyviin diskurssipartikkeleihin on todennäköisesti vaikuttanut lähdetekstissä samassa kohdassa oleva diskurssipartikkeli, mutta huulisynkronia on voinut vaikuttaa siihen, onko kohtaan valittu puhekielinen vai yleiskielinen partikkeli. Esimerkiksi paladiinien puheessa esiintyvän *joo*-partikkelin valintaan on voinut joissain kohdissa vaikuttaa se, että se sopii suunmuotoon paremmin kuin esimerkiksi *kyllä* tai jokin muu yleiskielinen samanmerkityksinen partikkeli.

Huulisynkronia näyttää vaikuttaneen joihinkin paladiinien repliikeissä esiintyviin verbien ja pronomien puhekielisiin muotoihin. Joissain kohdissa puhekielinen muoto on selvästi yleiskielistä parempi ratkaisu, mutta toisissa kohdissa sekä puhekielinen että yleiskielinen muoto olisivat mahdollisia etenkin, jos sana esiintyy repliikin keskellä. Esimerkissä 48 huulisynkronia on näyttänyt vaikuttaneen siihen, että Shiro käyttää pronomien ja verbin puhekielisiä muotoja.

Esimerkki 48. Shiro: No niin. Kädet, jalat ja mä oon pää. (K1J2)

Esimerkissä 48 kuva leikkaa Shiroon hänen sanoessaan repliikin loppuosan *mä oon pää* siten, että Shiro on kuvattu läheltä ja leikkauksen alussa näkyy Shiron avonainen suu hänen lausuessaan sanan *mä*. Kohdalle voisi myös sopia *minä*, jos repliikin ajastaa siten, että *ä*-äänne osuu edelleen avonaisen suun kohdalle, mutta koska se mahdollisesti tulisi tällöin keskelle

kuvanleikkausta, *mä* on ratkaisuna parempi. Lisäksi puhekielinen *oon* näyttäisi sopivan paremmin kuin yleiskielinen *olen*, jolloin puheen luontevuuden kannalta on parempi, että sekä pronomini että verbi ovat puhekielisiä kuin että pronomini on puhekielinen ja verbi yleiskielinen tai toisinpäin. Myös esimerkeissä 49–51 huulisynkronia on saattanut vaikuttaa pronomien puhekielisiin muotoihin.

Esimerkki 49. Keith: Mun käsi? (K7J5)

Esimerkissä 49 Keithin repliikissä on selkeä tauko sanojen *mun* ja *käsi* välissä, mistä näkee selkeästi, että Keithin suu aukeaa kerran, sulkeutuu ja aukeaa jälleen. *Minun*-pronominissa on kaksi toisistaan visuaalisesti erottuvaa vokaalia (lavea *i* ja pyöreä *u*) toisin kuin sen puhekielisessä muodossa *mun*, joka tästä syystä on huulisynkronian kannalta parempi ratkaisu.

Esimerkki 50. Lance: Usko mua, koska mä oon tehny miljoonia virheitä ja ei voi muuta kun yrittää korjata ne. Et voi epäillä itseäsi nyt. Me tarvitaan sua. Universumi tarvitsee sua. (K6J6)

Esimerkki 51. Pidge: Meille tulee ikävä sua. (K4J1)

Esimerkissä 50 Lance on kuvattu läheltä ja *mua*-pronominin *u*-äänne on sellaisen selvästi erottuvan viseemin kohdalla, johon äänne selvästi sopii. Yleiskielinen *minua* saattaisi olla liian pitkä, että *u*-äänne saataisiin viseemin kohdalle siten, ettei repliikin alku vaikuta liian hätäisesti sanotulta. Samanlainen tapaus on myös esimerkissä 51, jossa *sua* vaikuttaa paremmalta ratkaisulta kuin *sinua*, joka saattaisi olla liian pitkä, jos *u*-äänne halutaan sitä muistuttavan viseemin kohdalle ilman, että repliikistä tulee hätäisesti sanotun kuuloinen.

Huulisynkronia näyttää vaikuttaneen kaikista pronomien puhekielisistä muodoista eniten muotoon *sua*, ja etenkin silloin, kun se on repliikin lopussa. *Sua* tulee repliikissä usein kohtaan, jossa alkuperäisessä dialogissa on ollut pronomini *you*. Näissä kohdissa pronominin *you* *u*-äänne on selkeästi animoitu pyöreäksi suuksi ja siihen sopii siksi dubatussa versiossa puhekielinen muoto *sua*, jossa on myös pyöreä *u*-äänne. On kuitenkin mahdollista, että *sua* näyttää mielestäni sopivan yleiskielistä muotoa *sinua* paremmin vain siksi, että muotoa *sua* on käytetty repliikeissä. Jos repliikeissä olisikin alun perin käytetty muotoa *sinua*, on mahdollista, että se näyttäisi sopivan kohtaan yhtä hyvin kuin *sua*. Aineistossa esiintyy yleiskielinen *sinua* muutaman kerran Alluran ja Coranin repliikeissä, mutta näissä kohdissa hahmojen suunliikkeet eivät ole kuvassa näkyvillä, joten puhekielisen muodon *sua* sopivuutta näihin kohtiin ei pysty määrittämään. Myös puhekielinen muoto *sua* ja muiden pronomien puhekielisiä muotoja esiintyy paljon sellaisissa kohdissa, joissa hahmon suunliikkeet eivät ole näkyvillä, kuten

esimerkin 50 repliikin lopussa. Huulisynkronia näyttää siis vaikuttaneen vain muutamissa kohdissa, joissa puhekielistä pronominia on käytetty.

Verbien ja pronomien puhekielisten muotojen lisäksi aineistossa on tapauksia, joissa huulisynkronia on saattanut vaikuttaa siihen, että äänteitä jää pois sanojen lopusta. Esimerkiksi ensimmäiseltä kaudelta valitussa jaksossa Keithin repliikistä *oma syys* on jäänyt vokaali *i* pois mahdollisesti siksi, että Keithin repliikin lopussa on viseemi, johon *s*-konsonantti sopii vokaalia paremmin. Myös neljänneltä kaudelta valitussa jaksossa Lancen repliikin lopussa olevasta sanasta *tosissas* on jäänyt vokaali pois samasta syystä. Kuitenkin aineistossa on enemmän kohtia, joissa synkronialla ei ole ollut vaikutusta äänteiden poisjäämiseen, koska sanat, joissa äänteiden poisjääntiä ilmenee, esiintyvät repliikin keskellä tai koska puhuja tai hänen suunsa eivät ole kuvassa tällöin näkyvillä.

Tähän asti esimerkkiä 45 lukuun ottamatta huulisynkronian vaikutus hahmojen puhekielisyyksiin on tukenut hahmoille rakennettua puhetyyliä eli esimerkiksi sitä, että paladiinien puheessa on käytetty useita äänne- ja muoto-opillisia puhekielen piirteitä. Aineistossa on kuitenkin muutama kohta, jossa huulisynkronian tavoittelu on saattanut vaikuttaa siihen, että repliikissä on yleiskielinen muoto puhekielisen muodon sijasta, vaikka jälkimmäinen olisi paladiinien puhetyylin johdonmukaisuuden kannalta loogisempi. Esimerkissä 52 Lancen repliikissä omistusliitettä ei ole jätetty pois (*Voltronisa*), vaikka omistusliitteen poisjättäminen on Lancen ja muiden paladiinien puheessa paljon esiintyvä puhekielen piirre.

Esimerkki 52. Lance: Se on luonut oman Voltroninsa. (K6J6)

Omistusliitteen poisjätto vaikeuttaisi huulisynkronian toteutumista, koska Lancen suunmuoto repliikin lopussa on avonainen eli se vaatii vokaaliin loppuvaa sanaa. Ilman omistusliitettä sana loppuisi konsonanttiin: *Voltronin*. Inkongruenssia esiintyy myös hyvin paljon paladiinien puheessa, mutta esimerkiksi 42 (ks. s. 51) Pidgen repliikissä monikollinen subjekti on kongruenssissa predikaatin kanssa (*Marmoran agentit paljastuivat*), mikä näyttää johtuvan huulisynkroniasta. Sanan *paljastuivat* *u*-äänne on sitä muistuttavan viseemin kohdalla, mutta koska Pidgen suu liikkuu vielä hieman tämän jälkeen ja loppuu */s/*, */t/* ja */d/* -äänteitä muistuttavaan viseemiin, inkongruentti muoto *paljastui* ei huulisynkronian toteutumisen kannalta sopisi kyseiseen kohtaan.

Kuten aiemmin mainitsin, etenkin Pidgen mutta myös muiden paladiinien puhe on myöhemmillä kausilla äänne- ja muoto-opillisesti hieman yleiskielisempää. Esitin tämän syyksi sen, että kääntäjä on saattanut päättää käyttää puhekielisyyksiä paladiinien puheessa harkitummin, mutta myös synkronian voisi olettaa olevan vaikuttava tekijä. Sellaisia kohtia, joissa huulisynkronia näyttää vaikuttaneen yleiskielisen muodon käyttöön puhekielisen muodon sijasta ei kuitenkaan ole montaa. Tästä syystä synkronian ei voi nähdä vaikuttaneen merkittävästi paladiinien astetta yleiskielisempään puhetyyliin myöhemmillä kausilla. Lisäksi esimerkiksi äänteitä ei jää pois repliikkien keskellä olevista sanoista, kuten esimerkissä 52 olevasta sanasta *luonut*, ja näissä tapauksissa on hyvin epätodennäköistä, että huulisynkronialla olisi ollut niihin mitään vaikutusta. Samoin huulisynkronia ei ole vaikuttanut myöskään silloin, kun repliikkien keskellä olevissa sanoissa on äänteiden poisjääntiä tai muuta äänne- ja muoto-opillisia puhekielen piirteitä.

Aineistossa on myös tapauksia, joissa huulisynkronian toteutumisen sijaan on haluttu pitäytyä hahmoille rakennetussa puhetyylissä, kuten esimerkit 53–55 osoittavat.

Esimerkki 53. Keith: Teidän täytyy taistella ilman mua. (K6J6)

Paladiinit esimerkiksi käyttävät läpi aineiston persoonapronominien puhekielisiä muotoja, ja esimerkissä 53 Keithin puheessa on käytetty puhekielistä muotoa *mua* yleiskielisen *minua* sijasta, vaikka huulisynkronian kannalta jälkimmäinen olisi parempi ratkaisu.

Esimerkki 54. Allura: Petit minut ja käytit hyväksesi. (K6J6)

Esimerkki 55. Allura: Mutta nyt täällä maassa huomaa, että kaikilla on jo perhe ja koti, johon palata sodan päätyttyä. Kaikilla paitsi minulla. (K8J1)

Alluran ja Coranin puheessa ei ole lähes ollenkaan käytetty äänne- ja muoto-opillisia puhekielen piirteitä, ja siksi esimerkissä 54 Alluran repliikissä sanasta *hyväksesi* ei jää pois omistusliite, vaikka huulisynkronian kannalta olisi parempi, että sana loppuisi konsonanttiin vokaalin sijaan. Lisäksi esimerkissä 55 Alluran repliikissä puhekielinen *mulla* olisi huulisynkronian kannalta parempi ratkaisu yleiskielisen *minulla* sijasta, mutta koska Alluran puhe on äänne- ja muoto-opillisesti yleiskielistä, puhekielistä muotoa ei ole käytetty.

Äänne- ja muoto-opillisten puhekielisyyksien lisäksi huulisynkronian tavoittelu on myös näyttänyt joissain tapauksissa vaikuttaneen hahmojen repliikeissä oleviin puhekielisiin sanoihin, kuten esimerkissä 56.

Esimerkki 56. Pidge: Miks hätäviesti tulee aina jostain kuusesta? (K2J4)

Esimerkissä 56 puhekielinen sana *kuusesta* on huulisynkronian kannalta parempi ratkaisu kuin esimerkiksi sana *metsästä* olisi, koska *kuusesta*-sanan pitkä *u*-äänne osuu sitä muistuttavan viseemin kohdalle. Lisäksi paladiinien puheessa esiintyvä puhekielinen sana *sori* sopii useassa kohdassa hahmon puheessa näkyvään viseemiin *o*-äänteensä takia paremmin kuin yleiskielinen *anteeksi*, joka saattaisi myös ajastuksen kannalta olla joissain kohdissa liian pitkä. Myös esimerkiksi toiselta kaudelta valitussa jaksossa Keithin repliikissä esiintyvä sana *teknovelho* sopii ensimmäisen *o*-ääntensä takia paremmin kuin yleiskielisempi *tekniikkavelho*. Samassa jaksossa Lancen puheessa esiintyvään vierasperäiseen puhekieliseen sanaan *kolee* on toisaalta voinut vaikuttaa lähdeteksti, jossa samassa kohdassa on sana *cool*, mutta myös huulisynkronia, sillä *kolee*-sanan *o*-äänne osuu sitä muistuttavan viseemin kohdalle.

Hahmojen puhekielisten sanojen tarkastelussa vaikutti Alluran kohdalla siltä, että joidenkin hänen puheessaan olevien puhekielisten sanojen käyttäminen johtuisi siitä, että toinen hahmo on käyttänyt samaa sanaa hetkeä aiemmin. Esimerkiksi Allura käyttää sanaa *treenaata* sen jälkeen, kun Shiro on käyttänyt sitä, vaikka aikaisemmin Allura on käyttänyt yleiskielistä sanaa *harjoitella*. Tämä voisi toisaalta johtua Shiron käyttämien puhekielisten sanojen tarttumisesta Alluran puheeseen ja toisaalta huulisynkroniasta. Esimerkissä 29 (ks. s. 46) huulisynkronia ei ole vaikuttanut siihen, että Alluran repliikissä on sana *treenata* sanan *harjoitella* sijasta, sillä Alluran suunliikkeet eivät ole kuvassa nähtävissä. Kuitenkin toisaalla samassa jaksossa näyttäisi siltä, että huulisynkronia on vaikuttanut *treenata*-sanan käyttämiseen Alluran puheessa, koska sanan pitkä *e*-äänne osuu kohtaan, jossa on sitä muistuttava viseemi. Myös esimerkin 30 (ks. s. 47) kohtauksessa, jossa Allura käyttää sanaa *show* sen jälkeen, kun Lance on käyttänyt samaa sanaa, huulisynkronialla on mahdollisesti ollut vaikutusta, sillä kyseisen sanan *o*-äänne osuu kohtaan, jossa on sitä muistuttava viseemi. Tietenkään se, että synkronia on vaikuttanut näiden puhekielisten sanojen esiintymiseen Alluran puheessa ei kumoa sitä, mitä sanojen käyttö mahdollisesti kertoo Allurasta. Esimerkiksi sanan *show* käyttö ivallisesti on edelleen totta, vaikka huulisynkronia näyttää vaikuttaneen sanan valintaan.

Kuten äänne- ja muoto-opillisia puhekielisyyksiä, myös puhekielisiä sanoja on käytetty aineistossa kohdissa, jossa yleiskielinen sana olisi huulisynkronian kannalta parempi. Esimerkiksi ensimmäiseltä kaudelta valitussa jaksossa Shiron repliikin lopussa esiintyvä sana *treenataan* on tällainen kohta. Sitä parempi ratkaisu huulisynkronian kannalta olisi yleiskielinen *harjoitellaan*, koska Shiron puheessa on nähtävissä *o*-äännetä muistuttava viseemi kohdassa, jossa hän lausuu sanan *treenataan*. Jälkimmäisessä sanassa ei ole kyseiseen

viseemiin sopivaa äännettä, joten huulisynkronian täsmällisyyttä ei ole tässä kohdin nähty tärkeänä. Puhekielisen sanan valintaan on pikemminkin vaikuttanut tietynlaisen puhetyylin rakentaminen ja siten henkilökuvakselliset syyt. Puhekielisiä sanoja esiintyy myös repliikkien keskellä, esimerkiksi Keithin käyttämä sana *mahis*, ja kohdissa, joissa hahmo tai hänen suunsa ei ole kuvassa nähtävissä. Syynä hahmojen puhekielisten sanojen käyttöön sekä äänne- ja muoto-opillisiin puhekielisyyksiin näyttäisi olevan mieluummin hahmojen puhetyylin rakentaminen kuin huulisynkronian tavoittelu.

6.2.2 Isokronia

Siinä missä huulisynkronia näyttää vaikuttaneen jossain määrin äänne- ja muoto-opillisiin sekä sanastollisiin puhekielen piirteisiin, isokronia eli repliikin ajastus näyttää vaikuttaneen enimmäkseen lauserakenteellisiin puhekielisyyksiin. Isokronia on muun muassa vaikuttanut hahmojen puheessa esiintyviin lyhyisiin lauseisiin, kuten esimerkit 57 ja 58 osoittavat.

Esimerkki 57. Shiro: Hätäviesti. Hyvä Pidge. Syötä koodit navigointijärjestelmään. (K2J4)

Esimerkki 58. Shiro: Hyvä päivä. Lähennyttiin vähän. (K1J2)

Esimerkin 57 kohtauksessa Pidge on juuri lukenut heidän löytämänsä viestin, johon Shiro vastaa yhden sanan mittaisella lauseella (*hätäviesti*). Kyseiseen kohtaan ei ole mahtunut kokonaista lausetta, kuten esimerkiksi *se on hätäviesti*, sillä tällöin syntyisi ongelma Shiron koko repliikin mahtumisesta sille varattuun tilaan. Isokronian takia on myös mahdollista, että repliikin seuraava lause ei ole *hyvää työtä Pidge*, vaan vain *hyvä Pidge*. Myös esimerkin 58 repliikissä on lyhyt lause (*hyvä päivä*) kokonaisten lauseiden sijasta: *tänään oli hyvä päivä*. Isokronia on myös vaikuttanut hahmojen puheessa esiintyviin epätäydellisiin lauseisiin, kuten esimerkeistä 59 ja 60 on nähtävissä.

Esimerkki 59. Lance: Missä komeetta? Onks se aluksessa? (K3J6)

Esimerkki 60. Shiro: Mikä vialla? (K3J6)

Esimerkkien 59 ja 60 repliikeistä on isokronian takia jätetty *olla*-verbi pois. *On* ei ole sanana pitkä, mutta esimerkissä 59 seuraava lause tulee lähes heti ensimmäisen perään, joten aikaa predikaatin sanomiselle ei jää. Esimerkissä 60 repliikille varattu tila on lyhyt, joten jotta repliikistä ei tule hätäisesti sanotun kuuloinen, on predikaatti jätetty pois. Samoin kuin esimerkiksi tekstityksien tila- ja aikarajoitteiden takia jopa yhdellä kirjaimella voi olla merkitystä siinä, että repliikki mahtuu sille varattuun tilaan, myös dubbauksessa pientenkin lauseiden tai sanojen osien jättäminen pois voi auttaa merkittävästi repliikkien ajastuksessa. Myös esimerkissä 61 Lancen repliikistä puuttuu predikaatti.

Esimerkki 61. Allura: Pyytelet anteeksi, muttet korjaa käytöstäsi. Sinun poissaolosi saattoi meidät kaikki vaaraan.

Lance: Ja tiimin lisäksi myös pakolaiset. (K4J1)

Isokronian takia Lancen repliikki ei voi esimerkiksi olla seuraavanlainen: *Ja tiimin lisäksi vaaransit myös pakolaiset.* Predikaattia ei tarvita, koska Alluran repliikistä on kuultavissa, mitä Lance repliikillään tarkoittaa. Isokronia on myös vaikuttanut elliptisyyteen, kuten esimerkissä 62.

Esimerkki 62. Allura: Voltron kestää voimia, joita muut alukset eivät. (K5J6)

Alluran repliikistä jää pois sana *kestä* repliikin lopusta, koska se esiintyy edeltävässä lauseessa. Elliptisen rakenteen takia repliikki mahtuu sille varattuun tilaan. Myös esimerkin 32 repliikin elliptinen rakenne johtuu isokroniasta (ks. s. 48), sillä repliikille varatun tilan takia kohdassa ei jää aikaa sanoa sanaa *huomaamatta*. Elliptistä rakennetta on siis käytetty repliikkien tiivistämiseen.

Esimerkkien 57–62 kohtauksissa hahmot ovat kuvassa katsojan nähtävissä, minkä takia repliikeissä on lyhyitä ja epätäydellisiä lauseita. Katsoja huomaisi, jos hahmojen puhe jatkuisi, vaikka heidän suunsa on jo mennyt kiinni. Saadakseen puheen kestoon sopivia repliikkejä, dubbauksen tekijät ovat päätyneet poistamaan repliikeistä osia siten, ettei repliikkien ymmärtäminen kuitenkaan kärsi. Hahmojen puheeseen on siis luotu lauserakenteellisia puhekielen piirteitä ajastuksen takia. Tietenkään kaikki päähenkilöiden puheessa esiintyvät lauserakenteelliset piirteet eivät johdu repliikkien ajastuksesta. Isokronia ei esimerkiksi ole vaikuttanut esimerkin 33 repliikkiin, joka koostuu kahdesta yhden sanan mittaisesta lauseesta (*ei ja hautausmaa*) (ks. s. 48). Kyseisessä kohtauksessa Coran tulee kuvaan näkyviin vasta hänen sanoessaan sanan *hautausmaa*. Koska Coran ei näy kuvassa silloin, kun hänen puheensa alkaa, repliikin voisi ajastaa alkamaan hieman aiemmin, jotta kohtaan mahtuisi kokonainen lause, esimerkiksi: *Ei, se on hautausmaa*. Tekijät ovat kuitenkin päätyneet kahteen yhden sanan mittaiseen lauseeseen mahdollisesti siitä syystä, että repliikki on tällöin dramaattisempi.

Iisan, Oittisen ja Piehlin (2012, 290) mukaan puhekielessä ei tyypillisesti esiinny lauseenvastikkeita, jotka ovat enemmänkin kirjoitetun kielen piirre. Aineistossani lauseenvastikkeita kuitenkin esiintyy jonkin verran Coranin, Alluran ja Shiron puheessa. Lauseenvastikkeet ovat lyhyempiä kuin niitä vastaavat sivulauseet, joten ne voivat auttaa repliikkien ajastuksessa. Isokronia onkin näyttänyt vaikuttavan suurimpaan osaan aineistossa esiintyviin lauseenvastikkeisiin. Esimerkeissä 63 ja 64 isokronia on vaikuttanut Coranin ja Alluran puheessa esiintyviin lauseenvastikkeisiin.

Esimerkki 63. Coran: Olen pahoillani, mutta jouduin sammuttamaan ne testatakseni sammutusjärjestelmää. (K1J2)

Esimerkki 64. Allura: Minun on löydettävä tietoa alkemiasta Oriandesta. Pelastaakseni henkemme ja tuodakseni rauhan universumiin. (K5J6)

Esimerkissä 63 Coranin repliikissä on tarkoitusta ilmaiseva finaalin lauseenvastike (*testatakseni*). Samanlainen esiintyy myös Alluran puheessa esimerkissä 64 (*pelastaakseni, tuodakseni*). Lauseenvastikkeiden käytöllä on saatettu haluta tuoda ilmi Coranin ja Alluran yleiskielistä puhetyyliä, mutta todennäköisemmin niitä on käytetty ajastuksen takia. Lauseenvastikkeiden muuttaminen sivulauseiksi pidentäisivät Coranin ja Alluran repliikkejä niin, etteivät ne mahtuisi niille varattuun tilaan. Isokronia on vaikuttanut myös Shiron puheessa esiintyviin lauseenvastikkeisiin, kuten esimerkit 65 ja 66 osoittavat.

Esimerkki 65. Shiro: Se joka hyökkäsi kimppuusi, en ollut minä. Taisteltuani Zarkonia vastaan olen ollut täällä. (K6J6)

Esimerkki 66. Shiro: Petitsä kansans pelastaakses oman nahkas? (K2J4)

Esimerkissä 65 Shiron repliikissä on aikasuhdetta ilmaiseva temporaalinen lauseenvastike (*taisteltuani*) ja esimerkissä 66 tarkoitusta ilmaiseva finaalin lauseenvastike (*pelastaakses*). Muiden paladiinien puheessa lauseenvastikkeita ei esiinny, vaikka heidän puheessaan esiintyy sellaisia lausetyyppejä, joita lauseenvastikkeet vastaavat. Myöskään Shiron repliikeissä ei ole käytetty lauseenvastikkeita kohdissa, joissa ajastus ei sitä vaadi. Toisaalta tämän voisi tulkita niin, että paladiinien puheessa on pyritty olemaan käyttämättä lauseenvastikkeita, koska heidän puheensa on hyvin puhekielistä. Toisaalta niitä ei ole mahdollisesti käytetty siksi, että repliikkien ajastus ei ole vaatinut tiiviimpää replikointia muuten kuin Shiron muutamassa repliikissä.

Aineistostani löytyi hyvin vähän kohtia, joissa isokronia olisi vaikuttanut äänne- ja muoto-opillisiin sekä sanastollisiin puhekielen piirteisiin. Lisäksi kaikista löytyneistä kohdista ei voi sanoa täysin selvästi, että piirre esiintyy puheessa juuri ajastuksen takia. Isokronia on esimerkiksi saattanut vaikuttaa Lancen puheessa esiintyvään puhekieliseen sanaan *mikki*, jonka yleiskielinen muoto *mikrofoni* saattaisi olla liian pitkä ja siksi vaikeuttaa repliikin ajastamista. Kahdeksannelta kaudelta valitussa jaksossa Pidgen repliikissä on käytetty lukusanan lyhyttä muotoa *kymppi* yleiskielisen *kymmenen* sijaan, jotta sitä seuraavan sanan *miinus* pitkä *i*-äänne osuisi sitä muistuttavan viseemin kohdalle. Puhekielisen sanan käytöllä repliikki on saatu ajastettua siten, että huulisynkronian vaatimus toteutuu. Sellainen kohta, jossa isokronia on saattanut vaikuttaa äänne- ja muoto-opillisiin piirteisiin, löytyy esimerkistä 9 Shiron repliikin lopusta, jossa hän kertoo muiden tarvitsevan Keithiä (ks. s. 40). Jos repliikin loppuosa olisi

yleiskielinen eli siinä ei olisi käytetty verbin *tarvita* eikä pronominin *sinun* puhekielisiä muotoja, repliikin ajastaminen saattaisi olla hankalampaa. Kuitenkaan kyseisen esimerkin kohdalla ei voi sanoa, että repliikin ajastus olisi yksinään johtanut siihen, että verbi ja pronomini ovat puhekielisiä. Repliikin ajastus on voinut helpottaa kyseisen esimerkin ja luultavasti muidenkin aineiston repliikkien kohdalla siksi, että niissä on käytetty äänne- ja muoto-opillisia puhekielisyyksiä. En kuitenkaan näkisi, että äänne- ja muoto-opilliset puhekielen piirteet olisivat avittaneet repliikkien ajastusta niin merkittävästi, että niitä olisi siitä syystä käytetty paladiinien puheessa. Coranin ja Alluran repliikeissä ei ole näkyviä ongelmia isokroniassa, eikä heidän puheessaan ole käytetty juurikaan äänne- tai muoto-opillisia puhekielisyyksiä.

6.3 Yhteenveto

Voltron-sarjan hahmojen puhekielisyyksien tarkastelussa selvisi, että paladiinien eli viiden nuoren päähenkilön puhetyylit ovat selvästi kahden muun hahmon puhetyylejä puhekielisempiä. Paladiinien puhekielisyyttä on luotu kaikilla kielen tasoilla eli äänne- ja muoto-opillisilla, sanastollisilla ja lauserakenteellisilla tasoilla, mutta Alluran ja Coranin puhekielisyydet ovat lähinnä sanastollisia. Äänne- ja muoto-opilliset puhekielen piirteet ovat näkyvä osa paladiinien puhetta ja ne luovat heidän puheeseensa selvästi vaikutelmaa puhekielisestä puheesta. Sen sijaan näiden piirteiden puute tekee Alluran ja Coranin puheesta selvästi yleiskielisempiä. Paladiinien puhe on myös sanastollisilta piirteiltään puhekielisempää verrattuna Alluran ja Coranin puheeseen. Paladiinien repliikeissä käytetään muun muassa enemmän puhekielisempiä diskurssipartikkeleita ja konjunktioita sekä puhekielisiä sanoja, jotka leimaavat heidän puheensa selvemmin puhekielisemmäksi. Alluran ja Coranin käyttämät sanastolliset puhekielen piirteet, kuten diskurssipartikkelit, affektiset sanat ja puhekieliset ilmaukset, luovat heidän puheeseensa enemmänkin vaikutelmaa puhutusta kielestä kuin puhekielestä. Lauserakenteellisten puhekielen piirteiden käytöllä ei ole suuria eroavaisuuksia hahmojen välillä.

Ero viiden nuoren ja kahden muun hahmon puhetyyliä välillä näyttäisi vahvasti johtuvan henkilökuvauksellisista syistä. Koska paladiinit ovat sarjassa teini-ikäisiä lukuun ottamatta Shiroa, joka on sarjan alussa 25-vuotias, on heidän selvästi puhekielisellä puhetyylillään mahdollisesti haluttu tuoda ilmi heidän nuori ikänsä. Se, että Shiron puhetyyli on yhtä puhekielistä kuin muiden paladiinien, johtuu todennäköisesti siitä, että hahmojen tarkat iät eivät olleet julkisesti tiedossa sarjan alkaessa. Hahmojen iät tulivat julki vasta hiljattain (ks. Kelley 2018). Tätä ennen tiedettiin paladiinien olevan teini-ikäisiä ja Pidgen olevan heistä nuorin ja

Shiro vanhin. Dubbauksen tekijät ovat siis voineet tulkita Shiron olevan myös suurin piirtein teini-ikäinen, minkä takia hänenkin puheensa on muiden paladiinien tavoin hyvin puhekielistä.

Paladiinit käyttävät puheessaan laajalle levinneitä puhekielen piirteitä, mikä on Lappalaisen (2001, 77) mukaan yleistä nuorten käyttämässä puheessa. Lappalaisen esittämä (mp.) tulos slangisanojen yleisyydestä nuorten puheessa ei kuitenkaan näy omassa aineistossani, sillä slangisanoja paladiinien puheessa oli erittäin vähän. Kääntäjät ovat saattaneet pyrkiä välttämään slangin käyttöä esimerkiksi siksi, että nuoret katsojat eivät sitä välttämättä ymmärrä, kuten Hanna Paakkisen (2006) pro gradu -tutkielman tulokset osoittavat. Kääntäjät ovat myös voineet ajatella, että vaikutelma paladiinien nuoresta iästä tulee riittävästi ilmi esimerkiksi äänne- ja muoto-opillisten puhekielisyyksien ja puhekielisten sanojen kautta, joten slangisanojen käyttöä paladiinien puheessa ei ole koettu tarpeelliseksi. Kiro sanojen yleisyys nuorten puheessa (Lappalainen 2001, 78) ei myöskään näy omassa aineistossani, sillä hahmot eivät käytä kiro sanoja ollenkaan, mikä ei ole yllättävää ohjelman kohdeyleisöä ajatellen. Aineistosta löytyi kuitenkin muutamia voimakkaita ilmaisuja ja sanoja kaikkien hahmojen puheesta, kuten *mitä sikaa* ja *pirulainen*, mutta nämä voidaan nähdä nuorille katsojille soveliaina.

Alluran ja Coranin puhe on paladiineihin verrattuna yleiskielisempää. Alluran yleiskielinen puhe johtuu hänen nuoresta iästään huolimatta todennäköisesti siitä, että hän on oman kansansa eli altealaisten prinsessa. Alkuperäisessä versiossa Alluran kuninkaallista taustaa osoitetaan hänen standardia brittienglantia mukailevalla aksentilla. Suomenkielisessä dubbauksessa on siis näytetty päätyvän Alluran yleiskieliseen puheeseen hänen taustansa ja lähdetekstin vaikutuksen takia. Coranin yleiskielisempi puhe sen sijaan todennäköisesti johtuu siitä, että hän on aikuinen. Coranin vanhemmasta iästä kertoo visuaalisesti esimerkiksi hänen viiksensä ja rypyt hänen silmiensä ympärillä.

Muutamien hahmojen puheessa esiintyy myös heitä yksilöllistäviä puhekielen piirteitä. Esimerkiksi Pidgen puheessa esiintyy puhekielisiä tietoteknisiä sanoja, jotka ulkonäöllisten seikkojen lisäksi luovat hänestä kuvaa nörttinä. Lance käyttää kaikista hahmoista eniten puhekielisiä sanoja, mikä yhdessä hänen eleidensä ja puheen muiden piirteiden kanssa luo hänestä vaikutelmaa humoristisena hahmona. Hunkin humoristisuus tulee aineistossa esille myös jossain määrin puhekielisten sanojen mutta myös lauserakenteellisen puhekielen piirteen kautta. Joillain lauserakenteellisilla puhekielen piirteillä onkin henkilökuvauksellisia funktioita. Esimerkiksi epäroinnilla on Keithin kohdalla ilmaistu hänen vaikeuttaan kohdata

muut hahmot, ja puheen keskeytymisellä on Pidgen kohdalla luonnehdittu hänen mielenkiintoaan tietoteknisiä asioita kohtaan, minkä takia hänen puheensa menee sivuraiteille, ja hänet joudutaan keskeyttämään. Lauserakenteellisten puhekielen piirteiden osuus hahmojen henkilökuvan rakentamisessa on hienovaraisempaa kuin esimerkiksi se, että paladiinien puhe on äänne- ja muoto-opillisesti selvästi puhekielisempää heidän ikänsä takia. Lauserakenteelliset piirteet ovat kuitenkin yhtä lailla oleellisia hahmojen luonnehdinnassa.

Analyysini toinen osa käsitteli synkronian vaikutuksia hahmojen puheessa esiintyviin puhekielisyyksiin. Analyysini ensimmäisen osan perusteella vaikutti vahvasti siltä, että puhekielisyydet johtuvat henkilökuvauksellisista syistä, mutta analyysini toisessa osassa selvisi, että myös synkronian on vaikuttanut joihinkin hahmojen puhekielisyyksiin. Huulisynkronia näyttäisi kaikista puhekielen piirteistä vaikuttaneen eniten muoto-opillisiin puhekielisyyksiin sekä jonkin verran myös sanastollisiin piirteisiin. Huulisynkronia näyttäisi esimerkiksi vaikuttaneen paladiinien käyttämiin pronomien puhekielisiin muotoihin ja puhekielisempiin diskurssipartikkeleihin. Lisäksi huulisynkronia näyttää vaikuttaneen joihinkin Alluran käyttämiin puhekielisiin sanoihin. Huulisynkronian vaikutukset koskevat kuitenkin vain repliikkien alkuja ja loppuja, joissa viseemit ovat kaikista helpoiten katsojan tunnistettavissa. Puhekielisiä piirteitä esiintyy myös repliikkien keskellä, mistä katsojan on vaikeampaa huomata suunliikkeiden vastaavuutta puheen äänteiden kanssa suun jatkuvan liikkumisen takia. Puhekielisiä piirteitä esiintyy myös kohdissa, joissa hahmo tai hänen suunsa ei näy. Lisäksi on mahdollista, että etenkin repliikkien lopussa olevien tiettyjen pronomien puhekielisten muotojen tilalle sopisi huulisynkronian kannalta myös niiden yleiskieliset muodot. Pronominien puhekielisten muodot saattavat näyttää sopivan kyseisiin kohtiin paremmin vain siksi, että niitä on käytetty. Jos kohdissa olisikin alun perin yleiskielinen muoto, saattaisi se näyttää sopivan kohtaan paremmin kuin puhekielinen muoto.

Huulisynkronia näytti myös vaikuttaneen joihinkin sellaisiin kohtiin, joissa on käytetty muotoa, joka ei ole hahmon puhetyylin kannalta loogisin. Esimerkiksi Coranin puheessa esiintyvä yksittäinen muoto-opillinen puhekielisyyys eli omistusliitteen poisjätto näyttää johtuvan selkeästi huulisynkroniasta. Myös paladiinien puheessa on todennäköisesti joissain kohdissa käytetty huulisynkronian takia yleiskielistä muotoa puhekielisen muodon sijasta, vaikka jälkimmäinen olisi heidän puhetyylinsä kannalta loogisempi. Toisaalta aineistosta löytyi myös kohtia, joissa hahmojen repliikissä on käytetty heidän puhetyyliinsä sopivaa muotoa, vaikka huulisynkronian kannalta toisenlainen muoto olisi parempi.

Isokronia eli ajastus näyttäisi vaikuttaneen eniten lauserakenteellisiin puhekielisyyksiin, kuten lyhyisiin ja epätäydellisiin lauseisiin. Lisäksi isokronia näyttäisi vaikuttaneen muutaman hahmon puheessa esiintyviin lauseenvastikkeisiin, joita puhekielessä käytetään harvemmin. On myös mahdollista, että paladiinien puheessa esiintyvät äänne- ja muoto-opilliset puhekielen piirteet auttavat repliikkien ajastuksessa, sillä ne lyhentävät sanoja. Toisaalta Alluran ja Coranin repliikkien ajastuksessa ei ole näkyviä ongelmia, vaikka heidän puheensa on äänne- ja muoto-opillisesti yleiskielistä.

Aineistosta löytyi odotettua enemmän kohtia, joihin synkronia on vaikuttanut. Täysin selviä tapauksia on kuitenkin vain muutamia, ja huulisynkronia on vaikuttanut suurimmaksi osaksi vain repliikkien alussa ja lopussa esiintyviin puhekielisyyksiin ja isokronia suurimmaksi osaksi vain lauserakenteellisiin piirteisiin. Tämän perusteella synkronia ei siis ole vaikuttanut niin merkittävästi puhekielisyyksiin, että puhekielisyyksien voisi sanoa johtuvan synkroniasta. Pikemminkin henkilökuvausselliset syyt ovat vaikuttaneet etenkin paladiinien puheessa esiintyviin puhekielisyyksiin. Alluran ja Coranin käyttämällä puhekielisyyksillä ei näytä olevan yhtä selvää henkilökuvaussellisia funktioita, vaan niitä on todennäköisesti käytetty mieluummin luomaan vaikutelmaa puhutusta kielestä. Analyysini perusteella ei voi myöskään sanoa, että paladiinien puheen muutos astetta yleiskielisemmäksi joidenkin puhekielen piirteiden kohdalla johtuisi synkroniasta, vaan pikemminkin dubbauksen tekijöiden valinnasta käyttää puhekielisyyksiä harkitummin ja mahdollisesti myös puhetilanteesta johtuvan vaihtelun takia. Paladiinien puheen muutos yleiskielisemmäksi ei kuitenkaan ole niin merkittävä, että heidän puheensa ei enää selvästi eroaisi Alluran ja Coranin puheesta. Vaikka paladiinien puheessa ei esimerkiksi jää äänteitä pois sanoista yhtä useasti myöhemmillä kausilla, heidän puheessaan on edelleen muita puhekielen piirteitä, esimerkiksi pronomien puhekielisiä muotoja, mikä tekee paladiinien puheesta puhekielisempää Alluran ja Coranin puheeseen verrattuna. Joistakin muutoksista huolimatta vaikutelma paladiinien puhekielisemmästä puheesta ja siten henkilökuvaussellinen ero paladiinien ja kahden muun hahmon välillä säilyi läpi sarjan.

7 Lopuksi

Tutkielmani tarkoituksena oli selvittää, miten henkilökuvaus ja synkronia ovat vaikuttaneet Voltron – Universumin soturi -animaatiosarjan suomenkielisen dubbauksen puhekielisyyteen. Analyysini tukena käytin aiempaa tutkimusta siitä, miten puheen illuusiota ja puhekieltä voidaan luoda dialogiin, minkälainen rooli dialogilla on hahmojen henkilökuvausten rakentamisessa ja millä tavoin synkronia täytyy ottaa huomioon dubbausta tehdessä.

Tutkimukseni teoriaosuus koostui dubbauskääntämisen perusteiden sekä synkronian esittelystä. Synkronian osalta keskityin etenkin huulisynkronian ja isokronian vaatimuksien tarkasteluun, sillä tutkin analyysissäni niiden vaikutuksia aineistoni puhekielisyyteen. Lisäksi tutkimuksen teoriatausta koostui puheen illuusion ja puhekielen luomisesta sekä siitä, millä tavoin hahmojen henkilökuva voidaan rakentaa dialogin mutta myös muiden keinojen avulla. Koska puheen illuusiota on tutkittu paljon kaunokirjallisuudessa, lähestyin sitä aluksi tästä näkökulmasta, minkä jälkeen tarkastelin sitä, millä tavoin puheenomaisuutta voidaan luoda etenkin dubbauksiin.

Aineiston analyysissä jaottelin löytämiäni puhekielisyyksiä kolmeen eri kategoriaan teorialähteiden avulla. Pohdin puhekielisyyksien esiintymistä aluksi henkilökuvausten näkökulmasta, minkä jälkeen tarkastelin sitä, miten synkronia näyttää niihin vaikuttaneen. Oletukseni tutkimuksen alussa oli se, että synkronia ei ole vaikuttanut merkittäväällä tavalla hahmojen puheessa esiintyviin puhekielisyyksiin, vaan ne johtuvat enemmänkin henkilökuvausellisista syistä. Tämä piti hyvin pitkälti paikkaansa. Viiden nuoren puhe on selvästi kahden muun hahmon puhetta puhekielisempää siksi, että puhekielisyydellä on haluttu tuoda paladiinien nuorta ikää esille. Joillain puhekielisyyksillä on myös muita henkilökuva rakentavia funktiota, kuten humoristisuuden esille tuominen tai hahmon tunnetilan välittäminen. Alluran ja Coranin puheen puhekielisillä piirteillä ei nähtävästi ole yhtä merkittävää henkilökuvausellista funktiota, vaan puhekielisyyys luo hahmojen puheeseensa enemmänkin vaikutelmaa puhutusta kielestä.

Synkronia on vaikuttanut puhekielisyyksiin odotettua enemmän, muttei kuitenkaan niin merkittävästi, että puhekielisyyden voisi sanoa johtuvan nimenomaan synkronian tavoittelusta. Hyvin pitkälti synkronian vaikutukset hahmojen puhekielisyyteen tukivat hahmoille rakennettua puhetyyliä eli esimerkiksi sitä, että viiden nuoren puhe on äänne- ja muoto-opillisesti hyvin puhekielistä. Tutkimukseni tavoitteena ei ollut tutkia, minkälaisia keinoja hyödyntäen kääntäjä voi pyrkiä tarkkaan synkroniaan, mutta analyysini kuitenkin

osoittaa, että puhekielisyyksiä on mahdollista hyödyntää synkronian vaatimuksien tavoittelussa. Esimerkiksi tietyt äänne- tai muoto-opilliset piirteet voivat auttaa huulisynkronian toteutumisessa ja jotkin lauserakenteelliset puhekielen piirteet voivat auttaa repliikkien ajastamisessa. Olisikin kiinnostavaa tutkia, mitä muita kielellisiä keinoja suomeksi kääntävät hyödyntävät pyrkiessään tarkkaan visuaaliseen synkroniaan.

En tarkastellut tutkimuksessani muiden synkronian muotojen, kuten esimerkiksi elesynkronian vaikutuksia puhekielisyyteen toisaalta ajanpuutteen takia ja toisaalta siksi, etten usko, että esimerkiksi elesynkronia vaikuttaisi selvästi nimenomaan puhekielisyyksien esiintymiseen. Lähdetekstin ja kohdetekstin äänellisellä synkronialla on varmasti vaikutusta esimerkiksi puhekielen käyttöön, sillä jos lähdetekstissä on käytetty puhekieltä tai muuta kielellistä variaatiota, käytetään sitä todennäköisesti myös dubatussa versiossa. Äänellisen vastaavuuden vaikutuksesta hahmojen käyttämään kieleen kertoo omassa aineistossani se, että Alluran puhe on yleiskielistä ainakin osittain siksi, että lähdetekstissä hänellä on standardia brittienglantia mukaileva aksentti. Tarkempi lähdetekstin ja kohdetekstin kielellinen vertailu ei kuitenkaan omassa tutkielmassani ollut mahdollista, koska aineistonani on vain ohjelman dubattu versio. Alkuperäisellä kielellä sarjaa katsoneena ja analyysini perusteella uskoisin kuitenkin suomenkielisen dubatun version olevan puhekielisempää kuin alkuperäinen englanninkielinen versio. Lähdetekstin ja dubbauksen vertailu voisikin olla mahdollinen lisätutkimuksen aihe. Voltronin suomenkielisen dubbauksen puhekielisyyttä voisi myös tutkia Hanna Paakkisen (2006) pro gradu -tutkielman näkökulmasta eli kysyä, onko dubbauksen puhekielisyyys sarjan kohdeyleisöä eli lapsia ajatellen ymmärrettävää. Paakkisen (mt.) tutkimuksen mukaan etenkin slangisanat mutta myös puhekieliset sanat voivat olla lapsille vaikeita ymmärtää. Omassa aineistossani slangisanoja oli vain muutama, mutta puhekielisiä sanoja runsaasti.

Puhekielen rooli Voltronin hahmojen henkilökuvauksessa saattaisi korostua enemmän, jos aineistoa tarkastelisi kokonaisuudessaan tai laajemmin kuin tässä tutkimuksessa. Jos aineistoa tutkisi laajemmin, sieltä voisi esimerkiksi paljastua muita hahmoja yksilöllistäviä puhekielen piirteitä. Lisäksi viimeisen tuotantokauden tutkiminen ja sen vertaaminen ensimmäisiin kausiin kertoisi luultavasti paremmin siitä, onko hahmojen puhekielen käytössä tapahtunut selvää muutosta. Aineistosta löytyisi myös varmasti muita henkilökuvauksen keinoja, joita en omassa analyysissäni ole nostanut esille. Aineiston dialogin funktiota henkilökuvauksessa voisikin tarkastella kokonaisuudessaan, eikä vain puhekielisyyksien osalta. Dubbauksen henkilökuvausta voisi tutkia myös synkronian näkökulmasta. Esimerkiksi äänellisellä

synkronialla, kuten ääninäyttelijöiden valinnalla ja heidän tulkinnallaan voi olla henkilökuvaa tukevia tai sitä vastaan toimivia vaikutuksia. Anna-Stiina Akkanen (2015, 61) huomasi pro gradu -tutkielmassaan, että Hannah Montana -sarjan suomenkielisessä dubbauksessa yksi hahmo vaikutti äänensä perusteella ikäistään nuoremmalta ja toinen hahmo äänensä perusteella teeskennellyn vanhalta. Omassa tutkimuksessani synkronian vaikutukset puhekielisyyksiin eivät olleet merkittävästi ristiriidassa henkilökuvauksen kanssa, vaikka joissain yksittäisissä kohdissa hahmojen repliikeissä oli näytetty synkronian takia käytettävän muotoa, joka oli ristiriidassa hahmolle rakennetun puhetyylin kanssa.

Sen lisäksi, että tutkimukseni kertoo, miten henkilökuvauksen ja synkronian ovat vaikuttaneet dubbauksen puhekielisyyteen, käytettyjen puhekielisyyksien tarkastelu analyysissäni kertoo oman aineistoni osalta sen, minkälaisia keinoja dubbauksen kääntäjä käyttää puhekielen luomisessa. Esimerkiksi Nevalaisen (2003) tutkimustulos kaunokirjallisuuden kääntäjien puhekielistämisstrategioista ei näytä täysin pätevän dubbauksen kääntäjiin ainakaan oman aineistoni perusteella. Nevalaisen (mts. 19) mukaan kaunokirjallisuuden suomennoksissa on taipumusta luoda puhekielisyyttä sanastollisilla keinoilla, mutta omassa aineistossani viiden nuorten puhetta on luotu sekä sanastollisilla että äänne- ja muoto-opillisilla keinoilla. Sen sijaan Alluran ja Coranin puhekielisyyttä on luotu pitkälti sanastollisin keinoin, joten Nevalaisen tutkimustulos on sikäli pätevä ainakin Alluran ja Coranin kohdalla, vaikka Nevalainen tutkiikin puhekielisyyksiä kaunokirjallisuudessa.

Nevalaisen ja tämän tutkielman tutkimustulokset siitä, mitkä ovat kääntäjän tyypillisesti käyttämiä keinoja luoda puhekielisyyttä eivät juuri aineistojen erilaisuudesta johtuen ole suoraan verrannollisia toisiinsa. Dubbauksessa voi olla luontevampaa luoda puhekielisyyttä äänne- ja muoto-opillisilla keinoilla, koska ne eivät herätä samalla tavalla huomiota kuin kirjoitetussa tekstissä. Toisaalta Nevalaisen (2003, 19) tutkimus osoittaa, että niin sanotuissa supisuomalaisissa eli alun perin suomeksi kirjoitetuissa kaunokirjallisissa teoksissa korostuu puhekielenomaisten äänneasujen käyttö. Alun perin suomenkielisten animaatioelokuvien ja suomeksi dubattujen animaatioelokuvien puhekielisyyttä voisikin olla mielenkiintoista vertailla keskenään. Onko suomalaisten animaatioelokuvien tai sarjojen puhekielisyydessä eroja verrattuna suomeksi dubattuihin animaatioelokuviin tai sarjoihin? Itseäni kiinnostaisi etenkin se, ovatko oman aineistoni puhekielistämisstrategiat tavallisia vai ovatko ne enemmänkin poikkeuksellisia, ja ovatko dubbaukset tavallisesti Voltronin dubbausta yleiskielisempiä.

Voltronin runsaaseen puhekielisyyteen on esimerkiksi voinut vaikuttaa se, että se on internetin suoratoistopalvelussa eikä esimerkiksi televisiossa esitettävä sarja.

Dubbauksia ja puheen illuusiota tulisi mielestäni tutkia lisää. Etenkin synkronian vaikutukset dubbauksien puheenomaisuuteen ovat mielenkiintoinen tutkimuksenkohde. Synkronian vaikutukset oman aineistoni puhekielisyyteen perustuvat omaan tulkintaani ja jollakin muulla voi olla niistä eriäviä tulkintoja. En itsekään ollut kaikkien aineistosta löytämieni kohtien kohdalla täysin varma siitä, onko synkronialla ollut vaikutusta tietyn puhekielen piirteen käyttöön vai vaikuttaako se vain siltä. Analyysini kuitenkin antaa viitteitä siitä, että vaikka puhekielisyyden taustalla on aineistossani synkroniaa vahvemmin henkilökuvaukselliset syyt, myös synkronia on vaikuttanut puhekielen piirteiden käyttöön hahmojen repliikeissä.

Lähteet

Tutkimusaineisto

Voltron – Universumin soturi (Legendary Defender) 2016–2018. Käännös Jari Siltakoski, Aksu Palmén & Fiabile Oy. DreamWorks Animation & World Events Productions. Suomenkielisen jälkiäänityksen tuottajat Tuotantotalo Werne & Uptempo Ltd.

Kirjallisuuslähteet

- Aalto Seija, Auli Hakulinen, Klaus Laalo, Pentti Leino & Anneli Lieko (toim.) 1989. *Kielestä kiinni*. Helsinki: Gummerus.
- Aaltonen, Jouko 2002. *Käsikirjoittajan työkalut. Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas*. Helsinki: SKS.
- Akkanen, Anna-Stiina 2015. *Karakterisaatio ja av-kääntäminen. Tapaus Hannah Montanassa vertailussa tekstitys ja dubbaus*. Tampereen yliopisto, käännöstieteen (englanti) pro gradu- tutkielma.
- Assis Rosa, Alexandra 2001. Features of oral and written communication in subtitling. Teoksessa Yves Gambier & Henrik Gottlieb (toim.), *(Multi) Media Translation: Concepts, practices and research*. Amsterdam: John Benjamins. 213–221.
- Baños-Piñero, Rocío & Frederic Chaume 2009. Prefabricated Orality – A Challenge in Audiovisual Translation. *Intralinea. Special Issue: The Translation of Dialects in Multimedia*. Saatavilla: http://www.intralinea.org/specials/article/Prefabricated_Orality. [Luettu 8.3.2019.]
- Berg, Maarit & Leena Silfverberg 1997. *Kato hei – puhekielen alkeet*. Helsinki: Finn Lectura.
- Boggs, Joseph M. 1991. *The Art of Watching Films*. California: Mayfield Publishing Company.
- Chaume, Frederic 2004. Synchronization in Dubbing: A Translational Approach. Teoksessa Orero 35–52.
- Chaume, Frederic 2006. Chaume Interview. *JoSTrans: The Journal of Specialized Translation* 06. Saatavilla: http://www.jostrans.org/issue06/int_chaume.php [Katsottu 16.10.2018.]
- Chiaro, Delia 2009. Issues in Audiovisual Translation. Teoksessa Jeremy Munday (toim.), *The Routledge Companion to Translation Studies*, 141–165. Lontoo: Routledge.
- Cupar, Tina & Alenka Valh Lopert 2014. The Function of Language in Characterization: Dialectal Speech in the Animated Film Chicken Little. *Elope* 11:1. 179–191.
- Díaz Cintas, Jorge 2003. Audiovisual Translation in the Third Millenium. Teoksessa Gunilla Anderman & Margaret Rogers (toim.), *Translation Today: Trends and Perspectives*. Bristol: Channel View Publications.
- Englund Dimitrova, Birgitta 1996. Translation of Dialect in Fictional Prose. Vilhelm Moberg in Russian and English as a case in point. Teoksessa Johan Falk (toim.), *Norm, Variation and Change in Language: Proceedings of the Centenary Meeting of the Nyfilologiska sällskapet Nedre Manilla 22-23 March 1996*. Tukholma: Almqvist & Wiksell.

- Heikkinen, Heidi 2007. Puuha-Petestä Pokémoniin – Lastenohjelmien dubbaus Suomessa. Teoksessa Oittinen & Tuominen (toim.). 235–243.
- Heinlahti, Aki s. d. *Dubbauskääntäminen*. Saatavilla: <https://www.av-kaantajat.fi/katsojalle/dubbauskaantaminen/>. [Luettu 7.1.2019.]
- Hiidenmaa, Pirjo 2005. Näkökulmia yleiskieleen. *Kielikello* 4. 5–11.
- Holmes, Janet 1996 [1992]. *An Introduction to Sociolinguistics*. Lontoo: Longman.
- Ikola, Osmo 1989. Suomen kirjakieli. Teoksessa Aalto, Hakulinen, Laalo, Leino & Lieko (toim.). 165–185.
- Iisa, Katariina, Hannu Oittinen & Aino Piehl 2012. *Kielenhuollon käsikirja*. Helsinki: Yrityskirjat.
- Jarva, Vesa & Timo Nurmi 2006. *Oikeeta suomee – suomen puhekielen alkeet*. Jyväskylä: Gummerus.
- Juva, Kersti 1998. Puhekieli ja kirjakieli. Teoksessa Sirkku Aaltonen (toim.), *Käännettyt illuusioid. Näytelmäkääntäminen suomalaisessa teatterissa*. Tampere: Tampere University Press. 49–53.
- Karvinen, Kati 2014. Affektiivisuutta voi joskus olla vaikea määritellä. *Virallinen lehti* 41. 18–19.
- Kelley, Shamus 2018. The Voltron Paladins: 13 Things You Didn't Know. *Den of Geek*. Saatavilla: <https://www.denofgeek.com/us/tv/voltron/269895/the-voltron-paladins-13-things-you-didn-t-know>. [Luettu 28.2.2019.]
- Kilborn, Richard 1993. 'Speak my language': current attitudes to television subtitling and dubbing. *Media, Culture and Society* 15:4. 641–660.
- Kozloff, Sarah 2000. *Overhearing Film Dialogue*. Berkley: University of California Press.
- Kuiri, Kaija 2000. Kielellistä passiivisuutta: miksi me mennään? *Kielikello* 3. 13–15.
- Lappalainen, Hanna 2001. Sosiolingvistinen katsaus suomalaisnuorten nykypuhekieleen ja sen tutkimukseen. *Virittäjä* 105:1. 74–101.
- Lehtomäki, Marjaana & Soile Räihä 2011. *Multimodaalinen ihmema puhuttuna ja tekstitettyinä – keskiössä dubbauskääntämisen erityispiirteet*. Tampereen yliopisto, käännöstieteen (englanti) pro gradu -tutkielma.
- Luyken, Georg-Michael 1991. *Overcoming language barriers in television: Dubbing and subtitling for the European audience*. Manchester: The European Institute for the Media.
- Martinez, Xenia 2004. Film dubbing, its process and translation. Teoksessa Orero (toim.). 3–7.
- Morris, Regan 2016. *Kung Fu Panda: How DreamWorks tailored its film for Chinese viewers*. Saatavilla: <https://www.bbc.com/news/business-35461075>. [Luettu 9.1.2019.]
- Nevalainen, Sampo 2003. Käännöskirjallisuuden puhekielisyyksistä – Kaksinkertaista illuusiota? *Virittäjä* 107:1. 2–26.
- Nikolajeva, Maria 2002. *The Rhetoric of Character in Children's Literature*. Lanham: Scarecrow Press.

- O'Connell, Eithne 1996. Media Translation and Translation Studies. Teoksessa Tina Hickey & Jenny Williams (toim.), *Language, Education, and Society in a Changing World*. Bristol: Multilingual Matters. 151–156.
- O'Connell, Eithne 2003. *Minority Language Dubbing for Children. Screen Translation from German to Irish*. Frankfurt: Peter Lang.
- Oittinen, Riitta 2000. *Translating for Children*. New York: Garland Publishing.
- Oittinen, Riitta & Tiina Tuominen (toim.) 2007. *Olennaisen äärellä*. Tampere: Tampere University Press.
- Orero, Pilar (toim.) 2004. *Topics in Audiovisual Translation*. Amsterdam: John Benjamins.
- Page, Norman 1988. *Speech in the English Novel*. New Jersey: Humanities Press.
- Paunonen, Heikki 1989. Muuttuvat puhesuomen muodot. Teoksessa Aalto, Hakulinen, Laalo, Leino & Lieko (toim.). 209–233.
- Pavesi, Maria 2008. Spoken Language in Film Dubbing: Target Language Norms, Interference and Translational Routines. Teoksessa Delia Chiaro, Christine Heiss & Chiara Bucaria (toim.), *Between text and image: updating research in screen translation*. Amsterdam: John Benjamins. 79–99.
- Puurtinen, Tiina 2002. Käännösten hyväksyttävyyys. Teoksessa Riitta Oittinen & Pirjo Mäkinen (toim.), *Alussa oli käännös*. Tampere: Tampere University Press. 82–94.
- Pääkkönen Irmeli & Markku Varis 2000. *Kriittinen lukutaito*. Helsinki: Finn Lectura.
- Reddit 2017. *In regards to Pixar and all movie theaters showing Coco in Spanish*. Internet-keskustelu. Saatavilla: https://www.reddit.com/r/movies/comments/7foi2q/in_regards_to_pixar_and_all_movie_theaters/. [Luettu 9.1.2019.]
- Rimmon-Kenan, Shlomith 1991. *Kertomuksen poetiikkaa*. Suomentanut Auli Viikari. Helsinki: SKS.
- Sajavaara, Paula 1989. Kielenhuollon asemasta. Teoksessa Aalto, Hakulinen, Laalo, Leino & Lieko (toim.). 186–208.
- Shavit, Zohar 2006. Translation of Children's Literature. Teoksessa Gillian Lathey (toim.), *The Translation of Children's Literature. A Reader*. Bristol: Multilingual Matters. 25–40.
- Suojanen, Matti K. 1993. Puhekieli kääntäjän käsissä. Teoksessa Päivi Suojanen & Matti K. Suojanen (toim.), *Kulttuurin kaleidoskoopista. Kirjoituksia kielestä ja kulttuurista*. Kangasala: Antrokirjat. 134–141.
- Tiihonen, Tatu 2007. Puhumme Suomea! – Mutta miten animaatioudubbaus oikein syntyy? Teoksessa Oittinen & Tuominen (toim.). 171–186.
- Tiittula, Liisa 1992. *Puhuva kieli – Suullisen viestinnän erityispiirteitä*. Helsinki: Finn Lectura.
- Tiittula, Liisa & Pirkko Nuolijärvi 2013. *Puheen illuusio suomenkielisessä kaunokirjallisuudessa*. Helsinki: SKS.

- Tveit, Jan-Emil 2009. Dubbing versus Subtitling: Old Battleground Revisited. Teoksessa Jorge Diaz-Cintas & Gunilla M. Anderman (toim.), *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. Lontoo: Palgrave Macmillan.
- Vertanen, Esko 2007. Ruututeksti tiedon ja tunteiden tulkkina. Teoksessa Oittinen & Tuominen (toim.). 235–243.
- VISK, 2008. *Ison suomen kieliopin verkkoversio*. Saatavilla: <http://scripta.kotus.fi/visk/etusivu.php>. [Luettu 14.3.2019.]
- Voltron: Legendary Defender s. d. *Dreamworks Voltron Legendary Defender Internet-sivut*. Saatavilla: <http://www.voltron.com/legendary>. [Luettu 19.2.2019.]

Liite 1: Aineistoon valitut jaksot

Kausi 1 Jakso 2: Osat kokoon

- **Kääntäjä:** Jari Siltakoski
- **Ohjaus:** Hans Halmari, Markus Degerman ja Tuukka Koski

Kausi 2, jakso 4: Orgaaninen kuutio

- **Kääntäjä:** Jari Siltakoski
- **Ohjaus:** Lauri Planman, Rene Sirén ja Magnus Axberg

Kausi 3 Jakso 6: Komeetta

- **Kääntäjä:** Aksu Palmén
- **Ohjaus:** Markus Degerman

Kausi 4 Jakso 1: Kunniasäännöstö

- **Kääntäjä:** Aksu Palmén
- **Ohjaus:** Lauri Planman, Markus Degerman ja Magnus Axberg

Kausi 5 Jakso 6: Valkoinen leijona

- **Kääntäjä:** Aksu Palmén
- **Ohjaus:** Lauri Planman, Hans Halmari, Markus Degerman ja Magnus Axberg

Kausi 6 Jakso 6: Kaikki hyvä

- **Kääntäjä:** Aksu Palmén
- **Ohjaus:** Lauri Planman, Hans Halmari, Markus Degerman ja Magnus Axberg

Kausi 7 Jakso 5: Rauniot

- **Kääntäjä:** Aksu Palmén
- **Ohjaus:** Lauri Planman ja Markus Degerman

Kausi 8 Jakso 1: H-Hetki

- **Kääntäjä:** Fiable Oy
- **Ohjaus:** Bruno ja Jonas Lähteenmäki

ENGLISH SUMMARY

The effects of characterization and synchrony on spoken language in the Finnish dub of *Voltron – Legendary defender*

Introduction

The aim of dubbing is to create a naturally sounding target language dialogue that fits the characters both visually and in sound. The dialogue should appear believable and realistic for the viewers as well as feel natural for the characters and fit their articulatory movements. The way dubbing translators create dialogue is an interesting topic to study, but instead of approaching it by comparing the way spoken language has been created in the original and the translation, my thesis examines how characterization and synchrony affect the use of colloquial language in dubbing. I believe this angle provides insight into how different factors can influence the use of spoken language in dubbing and to what extent.

My research material consists of eight episodes from the Finnish dub of the animated series *Voltron – Legendary Defender*. My focus is on the use of colloquial Finnish by the seven main characters of the series, and how characterization and two types of synchrony—lip synchrony and isochrony—have influenced the use of colloquial Finnish by the characters. My assumption is that characterization has had a more profound influence than synchrony on the use of spoken Finnish in the dub.

The theoretical background of my thesis gives an introduction on dubbing and its general conventions before moving onto synchrony as one of the differentiating and challenging features of dubbing. Additionally, the focus of my theoretical background is on the creation of fictional dialogue in translations, especially in dubbing. Here, I define the different varieties of Finnish, focusing especially on spoken language and its definitions and variation, and examine how spontaneous speech is created in audiovisual translations, as well as describe the different features of spoken Finnish, which the translators can utilize in creating natural and spontaneous spoken language in their translations. Finally, I describe the different ways in which characterization can be constructed, focusing particularly on dialogue as a method of creating believable characters.

My research method is qualitative. I examine what features of spoken Finnish are present in the research material, and by comparing the colloquialisms that different characters use as well as looking at the context in which they appear, I consider how characterization has affected their

use. Additionally, I examine how two types of synchrony, lip synchrony and isochrony, have appeared to have influenced the use of colloquial Finnish. After presenting my analysis and its results, I discuss them further and contemplate on further research.

Dubbing

Revoicing is a type of translation method where the original voicetrack is replaced with the target language voicetrack. Revoicing can be divided into lip-sync dubbing, voice-over, narration and free commentary. (Luyken 1991: 71.) From these, lip-sync dubbing is perhaps the most widely used type of revoicing, which also creates the greatest challenge due to its technical and linguistic difficulties (O'Connell 2003: 65–66). Lip-sync dubbing is also the focus of my thesis.

Dubbing is the preferred method of translating foreign audiovisual products in countries such as Germany, France, Spain and Italy, where the viewership is large enough to cover the expenses of dubbing. In smaller linguistic areas, such as Finland and other Nordic countries, the preferred translation method is subtitling. (Luyken 1991: 31–32.) However, even in countries that favour subtitling when translating foreign audiovisual products, dubbing is preferred for the translation of children's films and series, since it is seen as a more favourable method of language transfer for children who are yet unable to or only just learning to read (Heikkinen 2007: 237). In Finland, for example, dubbing is the preferred method of translation for audiovisual products aimed at children under the age of eleven (ibid: 241).

The aim of dubbing is to not only transfer the style and content of the source material but to also create the illusion that the characters are speaking in the target language to begin with. To achieve this illusion, the translator should create a naturally sounding target language dialogue that fits the characters both visually and in sound. (Heikkinen 2007: 237). This is called synchrony, which perhaps along a few other factors (such as the translation being transmitted orally and received auditorily) most clearly separates dubbing from other types of audiovisual translation. Frederic Chaume (2004: 43) names three types of synchrony:

- lip synchrony
- isochrony
- kinetic synchrony or body movement synchrony

In my analysis of how synchrony affects spoken language in dubbing, I have examined only lip synchrony and isochrony, and therefore my focus will be on these in the following text.

Lip synchrony consists of adapting the translated dialogue so that it fits the articulatory movements of the characters visible on-screen. Attaining lip synchrony is especially important in close-ups, where the characters' mouth movements are clearly visible for the viewer. (Chaume 2004: 44.) However, due to language differences, attaining perfect lip synchrony is unattainable and perhaps unnecessary, since according to Luyken (1991: 137–138), the viewer generally only focuses on the mouth movements of characters when there is nothing else of interest happening on-screen. In order to create familiar and believable dialogue, the translation should mainly respect the sounds that are visually recognizable for the viewers. These include open vowels as well as bilabial (b, p, m) and labio-dental (f, v) consonants. (Heikkinen 2007, 241; O'Connell 2003: 80.) In addition, attaining lip synchrony is more important at the beginning and end of dialogue, as it is hard for the viewer to recognize sounds that appear in the middle of utterances (O'Connell 2003: 81). In animated films, for example, the characters' mouths appear to simply open and close in the middle of utterances, whereas at the beginning or end of an utterance, the viewer is more likely to identify whether the utterance starts or ends with a vowel or a consonant, in which case the translated dialogue should match what is seen on-screen.

Isochrony has to do with matching the timing and duration of the translated dialogue with the characters' utterances on-screen. That is, the dialogue should start when the character opens their mouth and end when they close it. (Chaume 2004: 44.) As with lip synchrony, isochrony is important when the character's articulatory movements are visible on-screen. However, the translator should be mindful of isochrony even when the character's mouth movements are not visible or when the character is outside of the scene (Tiihonen 2007, 176). In these cases, the dialogue should be timed according to the character's gestures, or according to scene transitions or sound effects (*ibid.*).

Problems that arise in attaining isochrony are most likely connected to language differences, mostly in the sense that some languages express themselves in more words than others (O'Connell 2003: 82). For example, Finnish prefers longer words, which results in the need to condense and shorten the text when translating from languages such as English (Tiihonen 2007:175). There are several ways that the translator can utilize to condense the translation, such as paraphrasing, using spoken or colloquial language, using ellipsis or by having the voice actor deliver the dialogue to match the on-screen timing (O'Connell 2003, 82). In addition,

isochrony can be enhanced during mixing by delaying or bringing forward individual words (Luyken 1991: 78).

Accurate isochrony is perhaps more important than accurate lip synchrony in terms of viewers enjoyment of the translated product, as the viewer may find it more noticeable and disconcerting to see the dialogue starting well before the character starts to speak or continuing well after the character has closed their mouth, rather than seeing the dialogue not matching particular sounds perfectly. Overall the accuracy of synchrony is affected by several factors. For example, films tend to have more accurate synchrony than television programmes, and films and series aimed at children demand minimal synchrony (Chaume 2004: 46). The case of the latter is because children are less likely to notice inadequacies in synchrony and because films and series aimed at children tend to be animated, which are less realistic in depicting, for example, characters' articulatory movements (*ibid.*).

Accurate lip synchrony is arguably more important in acted films and series than in animated products, where the articulatory movements of characters are less detailed. However, the quality of animation has improved in recent years, which creates a higher demand for more accurate lip synchrony (Heikkinen 2007: 239). Films and series aimed at children are also watched by parents and other adults, who appreciate translations that are linguistically and visually pleasing (*ibid.*). Certainly, synchrony is not necessarily of lower quality because the translated product is animated, as can be seen with animated films from big animation studios, such as Disney or Pixar. The dubbed versions of these films are on occasion of such high quality that the viewers seem to think that the film has been reanimated for different language versions, which is not the case (see Reddit 2017). Overall, synchrony is an aspect of dubbing that needs to be considered carefully during the translation process.

Speech in audiovisual translation

Although dialogue in films is spoken, it is often not an accurate representation of the spontaneous speech we use and hear in everyday life, nor does it need to be. Having actors in films speaking as people do in everyday life would create an experience viewers would hardly enjoy. Actors and characters on films do, however, appear to speak naturally and spontaneously, and this is because of the careful way that dialogue is created in films. The key is to not try and imitate spontaneous speech but to carefully select specific features of spoken language that create the illusion of believable and natural speech (Baños-Piñero & Chaume 2009).

Creating fictional dialogue that is both natural and believable is one of the challenges that translators of audiovisual products face (Baños-Piñero & Chaume 2009). In the case of dubbing, where dialogue is spoken, creating spontaneous dialogue may appear less complicated than in subtitling (*ibid.*), where the dialogue appears as text and therefore must comply with the rules of written language. However, there are several factors, which limit the implementation of features of spoken language. Firstly, the translated dialogue should comply with the norms set by the target culture, which govern what is acceptable in terms of the type of language present in audiovisual products. For example, the target culture may favor the use of standard language in audiovisual products. Secondly, the media (film, television, internet) in which the text is broadcast affects the type of language that can be used. Lastly the constraints of dubbing, such as synchrony, may affect the way in which spontaneous speech is mirrored in dialogue. (Baños-Piñero & Chaume 2009).

When creating spoken Finnish in translations, the translator has to carefully choose which features of spoken Finnish best create the desired effect. Generally, this is achieved by using phonological and morphological features of spoken language and by using colloquial vocabulary (Nevalainen 2003: 4). Below is a list of some common characteristics of colloquial Finnish that can be used to imitate spoken Finnish in dialogue (Berg & Silfverberg 1997; Jarva & Nurmi 2006):

Phonological and morphological:

- omission of vowels and consonants in words (*viisi* vs. *viis*, *mahdoton* vs. *mahoton*)
- assimilation in vowel clusters and diphthongs (*pimeä* vs. *pimee*)
- colloquial forms of pronouns and verbs (*minä* vs. *mä*, *olla* vs. *oo*)
- use of passive in first person plural (*me menemme* vs. *me mennään*)

Lexical:

- discourse markers (*ai*, *no*, *hei*, *niinku*)
- colloquial and slang words (*jälkkäri*, *jäbä*)
- colloquial foreign words (*fani* for *fan*, *frendi* for *friend*)

Syntactic:

- short or imperfect sentences
- elliptical constructions

In written texts the use of some of these features may appear more noticeable since we are not used to seeing them written down (Tiittula & Nuolijärvi 2013: 36). Dubbing translator Aki

Heinlahti (n.d.) states that colloquial dialogue may appear strange in written form, but when spoken it sounds perfectly natural. In fact, according to Heinlahti (ibid.), the aim in dubbing is to use natural spoken Finnish as standard Finnish may appear amusingly correct.

Characterization through dialogue

Dialogue has several functions in stories. It provides information, carries the plot forward and describes the setting of the story (Aaltonen 2002: 120, see also Kozloff 2000: 33; Page 1988: 55). In addition to these functions, dialogue has a greatly important role in characterization and making the characters in stories appear realistic and genuine (Kozloff 2000: 43). The way characters speak reveal a great deal about them. The use of dialects, grammar, sentence structures and vocabulary can tell about the characters' social and economic status, their educational background and their mental processes. The character's thoughts, attitudes and emotions can be revealed through word choices and features of speech, such as stress and pitch. (Boggs 1991: 54.) The use of spoken language or slang can tell about the characters' young age, and the use of dialect can tell where the character is from. (Nikolajeva 2002: 238). Dialect can also be used for creating humorous characters, especially if their way of speech differs greatly from other characters.

Norman Page (1998, 56) names two types of speech that can offer information about the character. The first is dialect, which marks the speaker as belonging to some identifiable group, and the second is idiolect, which marks the speaker as an individual. A character's speech can have features that shows an affinity between the speaker and a certain group as well as features that sets the speaker apart as an individual from that group. (ibid.) Individuality can be expressed through, for example, the repetition of certain words or phrases, which makes the characters memorable for readers or viewers.

In addition to the way that characters speak, what they say is important as well in terms of characterization (Nikolajeva 2002: 234). The way in which characters react to the events and actions they are involved in reveal things about their personality and motives, and these reactions can be delivered through visual means such as body language and facial expressions but also through speech. Pauses, repetition or stuttering may, for example, indicate hesitation and timidity. Additionally, the comments of several characters on the same event creates contrasts between them, which demonstrate their different traits. (ibid.)

Dialogue is naturally only one of the ways in which characters are made believable and interesting, as characterization is created through other means as well, for example through the appearance and actions of characters (see Boggs 1991, 53–56). Dialogue can on its own reveal things about the characters, but it can also work together with other methods of characterization to emphasize certain features or personality traits. Dialogue can be obvious in its characterization, but it can also be more subtle, in which case the reader or viewer may not necessarily notice or recognize what the speech of characters reveals about them. Dialogue may not even have the most prominent role in characterization in every case, as some other means of characterization may be more important or noticeable. Nevertheless, dialogue is an effective way of characterization if used well and with careful thought.

Research material and method

The research material of my thesis consists of eight episodes from the Finnish dub of the animated show *Voltron – Legendary Defender*. The series consists of eight seasons, the first of which premiered on Netflix in 2016 and the last one in December 2018. Voltron tells the story of five space pilots, who are chosen as the paladins of Voltron, a robot warrior composed of five lion mechas piloted by the paladins. Together with Princess Allura and her royal advisor Coran, the paladins fight against the evil Galra Empire, which has taken over the universe by destroying civilizations and enslaving other alien races.

Voltron has been well received by its audience for several reasons, one of which is its animation quality. The fighting scenes, the movements and the gestures of the characters as well as their articulatory movements are up to the standards that can be expected from computer animations today. For example, the characters' lip movements are quite detailed and realistic, as they form different shapes, and the teeth and tongue are visible when the characters speak. This creates a higher demand on accurate synchrony, which the Finnish dub in my opinion has met quite adequately.

As mentioned, I chose eight episodes—one from each season—as the material for my thesis. In addition, I focus only on the dialogue of the seven main characters of the series, which are the five paladins called Shiro, Keith, Lance, Hunk and Pidge, and Allura and Coran. My study uses the qualitative method in assessing how characterization and two chosen types of synchrony have affected the colloquialisms in the dialogues of the chosen characters in the Finnish dub of the series. I have transcribed the dialogues of the characters, and with the help of Maarit Berg and Leena Silfverberg (1997) and Vesa Jarva and Timo Nurmi (2006), I have marked and

organized the found colloquialism into three different categories: phonetic and morphological, syntactic and lexical. Additionally, I have watched the chosen episodes through once more and marked instances, where lip synchrony or isochrony may have affected the colloquial form present in the dialogue.

Analysis – The effects of characterization and synchrony on colloquial Finnish used in dubbing

My analysis consists of two parts. The first part consists of an overview on the different colloquialisms used by the seven chosen characters, which I have categorized according to the three following categories: phonetic and morphological, lexical and syntactic colloquialisms. Furthermore, I contemplate the use of these features of spoken Finnish through the viewpoint of characterization. That is, I examine how characterization has affected the use of colloquialisms found in the characters' speech. Additionally, the first part includes a brief overview on the consistency of the characters' speech in terms of spoken Finnish. Because my research material consists of one episode from each season, I had the opportunity to see whether the characters' use of spoken Finnish remains the same throughout the series or whether it changes and for what reason. On the second part of my analysis I examine how lip synchrony and isochrony have influenced the use of colloquialisms in the characters' speech.

The first part of my analysis reveals that the speech of the five paladins are noticeably more colloquial compared to the two other characters, Allura and Coran. The paladins use several different phonological and morphological features of spoken Finnish, while Allura and Coran use hardly any. For example, the paladins omit vowels and consonants from the end of words, use the colloquial forms of pronouns and some verbs, and use passive in first person plural forms and singular verb forms when the subject requires a plural form.

The paladins also use more lexical features of spoken Finnish, such as more colloquial discourse markers, colloquial words and a few slang words. Allura and Coran also use discourse markers and a few colloquial words, but fewer than the paladins. Additionally, the paladins refer to people with the Finnish equivalent of *it* (*se*), which is a typical feature of spoken Finnish. Allura and Coran comply with the rules of standard Finnish and refer to people with the personal pronoun *hän* (*he/she*). Syntactic features of spoken Finnish are used the least by all characters and there appears to be no difference in their usage between the characters. The characters use, for example, short and incomplete sentences, elliptical constructions, hesitations and repetitions of words. Concerning the consistency of the characters' speech and use of spoken Finnish

throughout the series, a slight change towards a more standard speech can be observed in the case of the paladins in later seasons. However, this change is not very remarkable, since the paladins' speech is still noticeably colloquial. The reason for this most likely has to do with the translators choosing to use fewer colloquialisms for internal or external reasons in later seasons of the series.

The paladins' use of phonological and morphological as well as lexical colloquialisms appear to strongly be due to characterization. The colloquial speech of the paladins closely resembles that of a Finnish teenager, as according to Hanna Lappalainen (2001: 77–78), Finnish youth generally use more features of spoken Finnish rather than standard or dialectal features compared to adult Finns. The paladins are teenagers, apart from Shiro, who is 25 at the beginning of the series. However, the exact ages of the characters were not publicly known until recently (see Kelley 2018), so it is likely that this information was not known by the translators of the Finnish dub. Shiro was most likely interpreted to be close in age to the rest of the Paladins and for that reason he speaks similarly to them.

The five young characters' use of colloquial Finnish not only reflect their age but also mark them as belonging to a group, which in this case is the paladins of Voltron. The paladins are set apart from the two other characters, Allura and Coran, whose speech is closer to standard Finnish. In Coran's case this is due to him being an adult, which is apparent from his more adult-like appearance. Coran's way of speech along with his appearance characterizes him as older in age compared to the paladins. Although Allura is of similar age as the paladins, her speech is closer to standard Finnish, which is likely because of her status as the princess of an alien race. In the original English version, Allura speaks in an accent that closely resembles the accent of standard British English. This slightly noble or more proper way of speaking is expressed through standard Finnish in the Finnish dub of the series.

Besides the paladins' more colloquial way of speaking, there are other instances of colloquialism found in the characters' speech that have characterizing qualities. For example, one of the paladins, Lance, uses more colloquial words compared to the other characters. Lance is portrayed as a humorous character through, for example, his actions and gestures, and colloquial words are most likely used for enhancing his role as a comedic character in the dubbed version. Another character, Pidge, uses colloquial forms of words relating to information technology, because she is interested in science and computers, which is revealed through her actions and role in the group, as well as somewhat through her appearance (she

wears glasses). Additionally, some of the syntactic features of spoken Finnish characterize a few of the characters on occasion. For example, the use of hesitation reveals what the character is thinking and how they feel about the situation they are in.

The second part of my analysis, where I examine the effects of synchrony on the use of colloquialisms on the characters' speech, reveals that both lip synchrony and isochrony have seemed to influence the use of certain features of spoken Finnish. Lip synchrony appears to have affected the use of some of the morphological colloquialisms, such as the colloquial forms of pronouns, and the use of colloquial words. A very clear example of lip synchrony having influenced the use of a colloquial form appears in Coran's speech. Along with Allura, Coran hardly uses any phonological and morphological colloquialisms apart from one instance, where he omits the possessive suffix at the end of his sentence. In this scene, Coran's head is very close to the camera, which makes his mouth clearly visible for the viewers. By looking at Coran's articulatory movements, his sentence ends on a mouth position, where his teeth are together. To respect the lip synchrony, the translator has opted to omit the possessive suffix so that the word ends on the consonant *t* rather than on the vowel *i* (see example 45 on p. 53).

Isochrony, on the other hand, seems to have affected the use of certain syntactic features of spoken Finnish. The translators appear to have used short and incomplete sentences, as well as elliptical structures to make the translated dialogue fit the duration of the characters' utterances. For example, in one instance Shiro asks another character what is wrong, which has been translated as *mikä vialla*, where the verb *on* (*is*) has been omitted to make the translation fit the duration of Shiro's utterance more effectively.

Discussion and Conclusions

The purpose of this study was to examine how characterization and synchrony have affected the use of spoken Finnish in the Finnish dub of *Voltron – Legendary defender*. The research material consisted of eight episodes and was narrowed down to the dialogues of the seven main characters of the series. My assumption was that characterization is the predominant reason for the use of colloquial Finnish in the characters' speech, and that synchrony has influenced the use of colloquial Finnish to a small extent.

The first part of my analysis strongly suggests that characterization has significantly influenced the use of colloquial Finnish, especially in the case of the five young characters. The use of spoken Finnish by the paladins makes their speech adhere to the way a Finnish teenager might

speak, and it also sets the paladins apart from the other two characters. The use of certain colloquial features also characterizes some of the characters in other ways, such as marking them as individuals, but these are more subtle. The use of spoken Finnish in Allura's and Coran's speech mainly creates the impression of natural and spontaneous dialogue, rather than building them as characters or marking their speech as very colloquial, as is the case with the paladins.

Synchrony has also affected the use of certain colloquial Finnish features on the characters' speech, certainly more than I had anticipated before conducting my analysis. Both lip synchrony and isochrony have appeared to have influenced the use of spoken Finnish by the characters, with lip synchrony having mostly influenced morphological features of spoken Finnish and isochrony having influenced syntactic features of spoken Finnish. However, lip synchrony appears to have influenced colloquialisms that appear at the beginning or end of utterances but features of spoken Finnish appear in the middle of the characters' utterances as well. This is not surprising, as attaining lip synchrony is most important at the beginning or end of utterances, where the viewer is more inclined to recognize certain sounds. What this means, however, is that lip synchrony, although having had some influence, is not the predominant reason for the characters' use of colloquial Finnish. This is further supported by the fact that features of spoken Finnish appear in the characters' speech even when they or their articulatory movements are not visible on-screen. Similarly, isochrony, which has influenced the use of certain syntactic features of spoken Finnish, is not the predominant reason for the use of colloquial features in the characters' speech.

Nevertheless, synchrony has appeared to have influenced the use of certain colloquialisms, which means that using spoken Finnish is a valid strategy for a dubbing translator to use when trying to achieve accurate synchrony. The translator should, however, be careful in using spoken Finnish, especially phonological and morphological colloquialisms, as it can make the translation more colloquial and informal than intended. Further research on the different linguistic means that Finnish translators use to create accurate synchrony would be an interesting topic for further research. Additionally, further research on what features of spoken Finnish translators use when creating natural and spontaneous dialogue in Finnish dubs, as well as on how different types of synchrony affect the use of spoken language is needed. My thesis gives insight into how dubbing translators create spoken Finnish, but rather than the results being generalizable, they only reflect the strategies used by the translators of the Finnish dub of

Voltron. According to my knowledge, which is based on seeing other series or films dubbed in Finnish, the dub of Voltron is quite colloquial. Therefore, further study on the use of spoken Finnish in dubbing and perhaps how it differs from the spoken Finnish used in original Finnish animated films or series would provide valuable and interesting.